COMIQUEANDO EXTRA

1994
15
años
2009

FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$ 9.50
ENE-FEB 2009

AHORA QUE SE DESPENALIZA EL CONSUMO DE FASO... ¿SE PODRÁ PENALIZAR EL CONSUMO DE GATURRO?

HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE

ARIEL LOPEZ V.
MAURO MANTELLA
POLACO SCALERANDI
ALETA VIDAL
JUAN CAMINADOR
PAULINA GRAVAGNO

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO COMICS
C.R.G

ISSN: 1669-3329

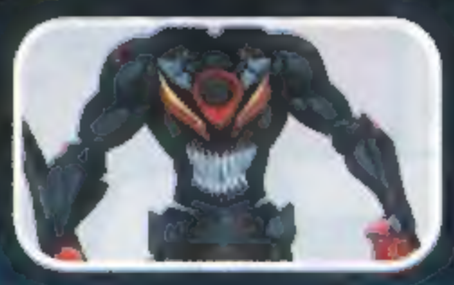
WWW.COMIQUEANDO.COM.AR

MONTINI

Astérix

50 AÑOS DE RESISTENCIA

VENTA MAYORISTA ESPECIALIZADA A COMIQUERIAS DE TODO EL PAÍS



VISITÁ NUESTRO BLOG EN:
NEOTOKYOSTORE.BLOGSPOT.COM

DVDS | ACTION FIGURES | ARTBOOKS | MOUSE PADS | COLGANTES PARA CELULARES
FIGURAS DE PVC COLECCIONABLES | LLAVEROS | PELUCHES | POSTERS | MANGAS
REMERAS | MARVEL LEGENDS | DC DIRECTS | STAR WARS | MYTH CLOTH Y MÁS...

NEOTOKYO
ANIME & TOYS STORE

¡ADEMÁS VISITA NUESTRO SITIO WEB CON MÁS DE 3000 PRODUCTOS ONLINE!

RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES
(011) 4958-3084 | NEOTOKYOSTORE.COM

DISEÑO GRÁFICO!
dermedia.com.ar

EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

Fin de año es un kilombo, y mientras escribo esto, faltan horas para que se termine el 2008. Pero como es habitual en mí, no los voy a aburrir con un balance. Me conformo con decirles que por ahora, las cosas van a seguir como siempre.

Por ahí la unica salvedad es el tema del aumento del precio de tapa, pero por desgracia es algo que no se puede evitar, ya que los costos suben todo el tiempo, en el supermercado todo está más caro, y por más que queramos mantenernos ajenos al mundo que nos rodea, en cierto punto no se puede y ahí es cuando no nos queda otra que subir un pesito el precio. Esperemos que las cosas se mantengan y falte mucho para tener que volver a tocarlo. De verdad es algo que no me gusta, porque suelo ser de los que putean cuando las cosas suben. Pero como dije más arriba, por desgracia no nos queda otra opción.

Pero pasando a cosas más gratas, tenemos por delante el año del quinceavo aniversario de la revista. Parece mentira, pero es así. Igual calculo que vamos a tocar este tema mas a fondo en Mayo, que es la fecha del cumple posta. Pero como no podía ser de otra manera para un año tan especial, tenemos preparadas miles de sorpresas, muchísimas ideas y otro montón de cosas que se van a ir confirmando con el correr de los meses. Mientras tanto, disfruten del verano, que yo me quedo acá... en el Salón de la Justicia.

NOTAS

05. ASTERIX El ídolo, el ícono, el irreductible, cumple 50 años y tiene peli nueva en los cines. Andrés Accorsi, Fabio Blanco y Martín Fernández Cruz brindan a su salud con una damajuana de poción mágica mientras Leonel Castellani se manda una ilustración que es un puema... de Asurancetúrix.

16. JUSTICE Decenas de superhéroes, una legión de supervillanos y dibujos de Alex Ross. ¿Qué más puede pedir el sufrido fan de DC? Fede Velásco te cuenta los pro y los contra de esta impactante saga de la Liga de la Justicia.

24. KATSUHIRO OTOMO Capo absoluto del manga de los '80, prócer también en la animación y responsable en buena medida de la invasión japonesa a Occidente, Otomo es un referente ineludible, al que conviene revisitar. Martín Fernández Cruz se sube a la moto y analiza su ilustre trayectoria.

33. THE SPIRIT Uno de los comics más influyentes y queridos de todos los tiempos, fruto del talento y la infinita sed de innovación del inolvidable Will Eisner, llega al cine de la mano de Frank Miller. Hernán Khatchadourian recorre los tugurios de Central City para traer toda la data. Ilustra Pablo Túnica.

40. GUSTAVO SALA Surgido del semillero de Comiqueando y curtido en la primavera underground de fines de los '90, hoy Sala es un crack que la rompe en las Ligas Mayores. Javier Hildebrandt lo entrevista a fondo, mientras degustan helados de chorizo colorado.

46. MAGE La cautivante y cuasi-autobiográfica creación de Matt Wagner cumple 25 años y, mientras esperamos el tercer arco, Andrés Accorsi repasa toda su epopeya.

SECCIONES

03. EL SALON DE LA JUSTICIA por Federico Velasco.

20. FICHA: Denno Coil por Andrea Vega.

22. VUELTALMUNDO Hoy: Dinamarca, por Fabio Blanco.

30. ZONA CRITICA No será la mítica Mesa Redonda, pero bueh... Andrea Vega, Amadeo Gandolfo, Hernán Khatchadourian y Julián Crudo reseñan comics y cartoons con onda, pero sin concesiones.

32. FICHA: The Ghostbusters, por Julián Crudo.

45. FICHA: Rogue, por Sebastián Ballesteros. Ilustran Mariano Navarro y Hernán Cabrera.

49. COMIX TRIP Cambiamos de año, pero el viaje de ida continúa. Mauro Mantella, Paulina Gravagno, el Polaco Scalerandi, Aleta Vidal, Juan Caminador Rey Arlequín y Ariel López V. agarran la Ruta 2 y chocan de frente contra todos los preconceptos que puedas tener.

UNA AVENTURA DE GUSTAVO SALA
EL DIBUJANTE accesible EN ENCUENTRO NOSTÁLGICO CON CARLITOS BALA
¿QUÉ VA A COMER EL SEÑOR?
UNA COMICÚ, POR FAVOR
...SEQUITA?, A PUNTO? ...JUGOSA?
¡¡USTED ES ESTÚPIDO?!!
¡AS! DICEN! EEEAAAEAA PEPÉ!!!!!
¡QUÉ BIEN! ¡BUENO, ENTONCES TRÁIGAMELA VUELTA Y VUELTA!
¡MÁS RÁPIDO QUE UN BOMBERO,SEÑOR!
¡NO!,¡NO!...NOOO!!! JURAME QUE NO ES!!! NOOO!!!NONONO,NO ES!
¡QUE HIJO DE PUTA! ...ES PARECIDO,SÍSÍ... ES PARECIDO NOMÁS!
¡PERO QUE PARECIDO! ES IGUALITO A BALÁ!!!! RRRRR!!!!¡NO PUEDE TENER TANTA SUERTE!
ENCIMA PIJÓN!!! LAS TIENE TODAS!
¡SERVIDA, SEÑOR! SUNGUDRLULULE!!!!
¡PARÁ FLACO,NO TE VAYÁS!...DECIME LA VERDAD...¿VOS NO SOS BALÁ,NO?
¡MENOS PREGUNTA DIOS! SASASA SASASA!
DISCULPAME FLACO,TE CONFUNDÍ CON UN TIPO QUE ME HIZO MUY FELIZ CUANDO ERA CHICO...
...SI ME RESPONDÉS "¿QUÉ GUSTO TIENE LA SAL?" TE PUEDO HACER MULULY FELÍZ!!!
¡NOOOO!!!

Por Fernando León González

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco
Jefe de Redacción Andrés Accorsi
Jefe de Producción Javier Hildebrandt
Consejo Editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Martin Fernandez Cruz y Hernán Khatchadourian.

Producción Comercial
Fabrizio Ponzo - publicidad@comiqueando.com.ar

Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Javier Paredes.
Desarrollo Web 2SonCompañía - http://2soncompania.com
Redactores Sebastián Ballesteros, Fabio Blanco, Julián Crudo, Amadeo Gandolfo, Andrea Vega.
Agradecimiento especial Walther Taborda.

Historietas e ilustraciones Mariano Navarro, Hernán Cabrera, el Polaco Scalerandi, Fernando León González, Leonel Castellani, Ariel López V., Pablo Túnica, Rey Arlequín, Aleta Vidal, Mauro Mantella, Paulina Gravagno, Juan Caminador.
Portada Dibujo de Adrián Montini. 'Asterix' es © Hachette.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina.
E-mail: correo@comiqueando.com.ar. ENE / FEB 09

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior:
DAP S.R.L. - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (N° de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

Si todavía no entraste a...

COMIQUEANDO ONLINE

...no existís!!

Historietas

Columnistas especializados

Notas

Noticias

Eventos

Concursos

y mucho mas!!

¡Entrá a www.comiqueando.com.ar y registrate ya!

A 50 AÑOS DE SU CREACION, EL PEQUEÑO GUERRERO GALO SIGUE SIENDO EL MAXIMO EXPONENTE DE LA HISTORIETA FRANCO-BELGA. VIAJEMOS JUNTOS A ESA PEQUEÑA ALDEA GALA, RODEADA DE CAMPAMENTOS ROMANOS, QUE AUN HOY SE RESISTE A LA INVASION, PARA ANALIZAR EL FENOMENO

Astérix

por Andrés Accorsi,
Fabio Bianco y
Martín Fernández Cruz
Ilustración de
Leonel Castellani

LEONEL CASTELLANI

INICIOS LEJOS DE FRANCIA

El hecho de que René Goscinny naciera en París (el 16 de Agosto de 1926, para el que junta fechitas) fue casi anecdótico, ya que con apenas dos años de vida, se traslada junto a su familia a una ciudad que -por entonces- era la capital del progreso, la prosperidad y las oportunidades... Buenos Aires. Aquí el pequeño Goscinny cursa la primaria, la secundaria y consigue trabajo en un estudio contable.

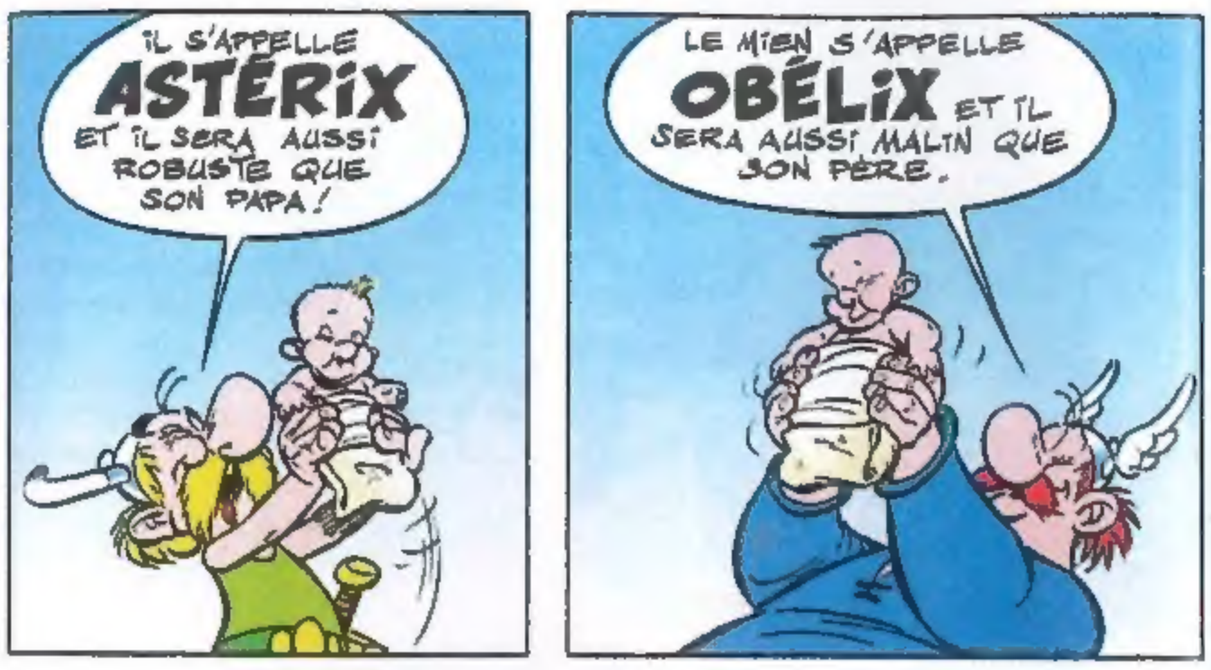
La pasión por la historieta despierta en él cuando descubre a otro héroe narigón de fuerza sobrehumana: Patoruzú. Cebado por las andanzas de nuestro cacique, René se pone a dibujar y logra ingresar a la editorial de Dante Quinterno, pero su carrera no despega y en 1945 (o 1947, según qué biografías consultemos) se va a vivir a New York. Ahora su principal obsesión es Disney, por lo menos hasta 1948, en que consigue trabajo como asistente de los artistas que luego serían los principales guionistas y dibujantes de la revista *Mad*.

En New York publica sus primeros libros de cuentos infantiles, y en 1949 conoce a otro francés alejado de su tierra: Maurice de Bevere, un joven dibujante que se ganaba la vida bajo el pseudónimo de Morris. Dos años más tarde, Maurice y René vuelven a Francia y este último decide abandonar el dibujo. Su primer esfuerzo como guionista verá la luz en 1955 en la revista *Spirou*. Morris lo había convencido de que se hiciera cargo de los textos del comic en el que estaba trabajando. Así empezaba la etapa más gloriosa de Lucky Luke.

Albert Uderzo, mientras tanto, había nacido en Fismes, Italia, el 25 de Abril de 1927 y emigrado a Francia junto con su familia cuando todavía era un chiquilín. Un chiquilín raro, porque nació con seis dedos en cada mano (rápidamente lo operaron para dejarle cinco) y además, daltónico (como John Byrne, o el recordado Raúl Fortín). Sin embargo, ya desde la infancia, su gran pasión se había manifestado: el pequeño Albert se divertía a lo guanaco cada vez que veía un dibujo animado, y si era de Disney, tanto mejor. En 1940 su familia se instala en París y el muchachito trabaja junto a su padre, que era ebanista. Cinco años después gana un concurso de historieta que le permite publicar su primera creación: *Clopinard*.

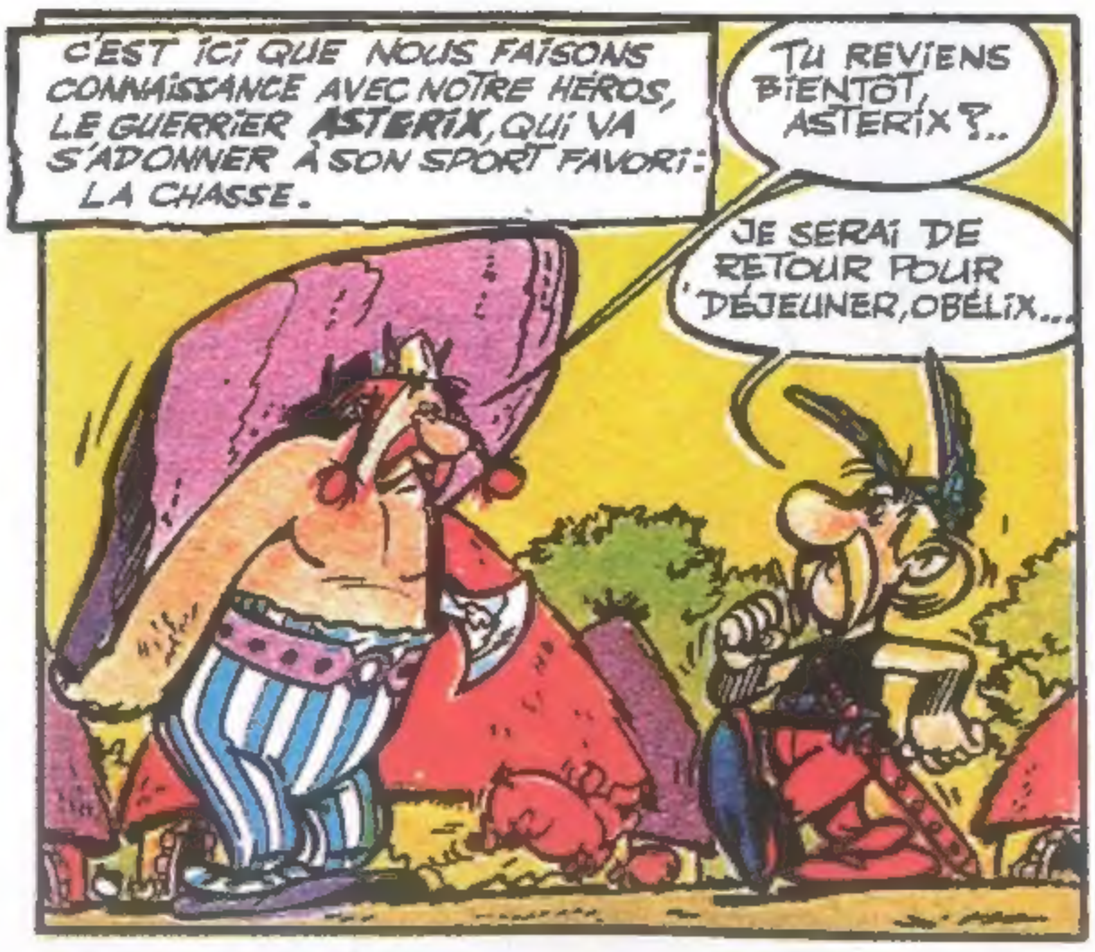
Con apenas 19 años, Uderzo trabaja para un estudio de dibujos animados y colabora en el diario OK, donde crea a *Arys Buck, Prince Rollin y Belloy*. A principios de los '50 trabaja como ilustrador en el diario France Soir y en la revista *France Dimanche*, mientras retoca los dibujos de Mac Raboy para la versión francesa de *Captain Marvel Jr.*, de la editorial Bravo. De a poco, el tanito fana de Disney se abría camino en la industria editorial.

Goscinny -por su parte- había tenido la precaución de estudiar francés en Buenos Aires y el dominio de este idioma (más el castellano y el inglés) le abrió las puertas para trabajar en diversas publicaciones. En 1957 trabaja para una agencia belga que vende comics a los diarios. Ahí conoce a Uderzo y publican juntos la tira *Luc Junior*, con un dibujo más bien realista.



En 1958 ambos se incorporan a la revista *Tintin* y René convence a Albert de que cambie su línea por una más funny. Así nacen las aventuras del indiecito piel roja *Oumpah Pah*, ambientadas en la guerra franco-inglesa que tuvo por escenario a Canadá. Uderzo, sin embargo, seguiría alternando su estilo humorístico con su estilo realista (en el que produjo la exitosa serie *Michel Tanguy* junto al guionista Jean-Michel Charlier) hasta fines de la década siguiente.

Pero *Oumpah-Pah* no duró para siempre. Una disputa con Dupuis (la editorial de Tintin) deja a los creadores en la calle y una vez más regresan a Francia. Corría el año 1959 y -con el éxito de Oumpah Pah como carta de presentación- ambos consiguen trabajo en una nueva revista juvenil llamada *Pilote*, cuyo primer número aparece el 29 de Octubre. Es ahí donde hace su debut triunfal el protagonista de esta historia. Es una sóla página (la 20) y alcanza para captar la atención de toda una generación de franceses. El boom estaba en marcha.


C'EST ICI QUE NOUS FAISONS CONNAISSANCE AVEC NOTRE HÉROS, LE GUERRIER ASTÉRIX, QUI VA S'ADONNER À SON SPORT FAVORI: LA CHASSE.
TU REVIENS BIENTÔT, ASTÉRIX?..
JE SERAI DE RETOUR POUR DÉJEUNER, OBÉLIX...

LA HISTORIA EN SON DE JODA

No hace falta saber mucho de historia para disfrutar de Asterix, pero ayuda. La idea de Goscinny y Uderzo fue, desde el principio, hacer una versión jocosa de una época histórica real. Pensaron primero en los tiempos paleolíticos, pero no se les ocurrió nada. Después Uderzo mencionó a los galos y se encendió la mecha: la historia giraría en torno a una aldea gala no conquistada por Julio César tras la rendición de Vercingétorix. Con el nombre del caudillo galo como base, todos los nombres terminarían en "ix". Los "malos" de la serie ya estaban ahí; serían los romanos, con nombres terminados en "us". Goscinny inventa los nombres: Astérix, Obélix, Abraracourcix (significa "A brazo

partido"), Assurancetourix (significa "Seguro todo riesgo") y demás. Uderzo aporta un elemento fundamental: los romanos no pueden conquistar la aldea porque el druida galo prepara una poción mágica.

Entre los dos diseñan a los personajes. Goscinny no queda muy convencido con Obélix y lo convierte en personaje central recién en la segunda aventura, contra las recomendaciones de la editorial, que querían que Astérix fuese un héroe "solista". Las ideas se amontonan, los creadores (a esta altura, íntimos amigos) se divierten, la historia de Francia se reescribe en una historieta humorística.

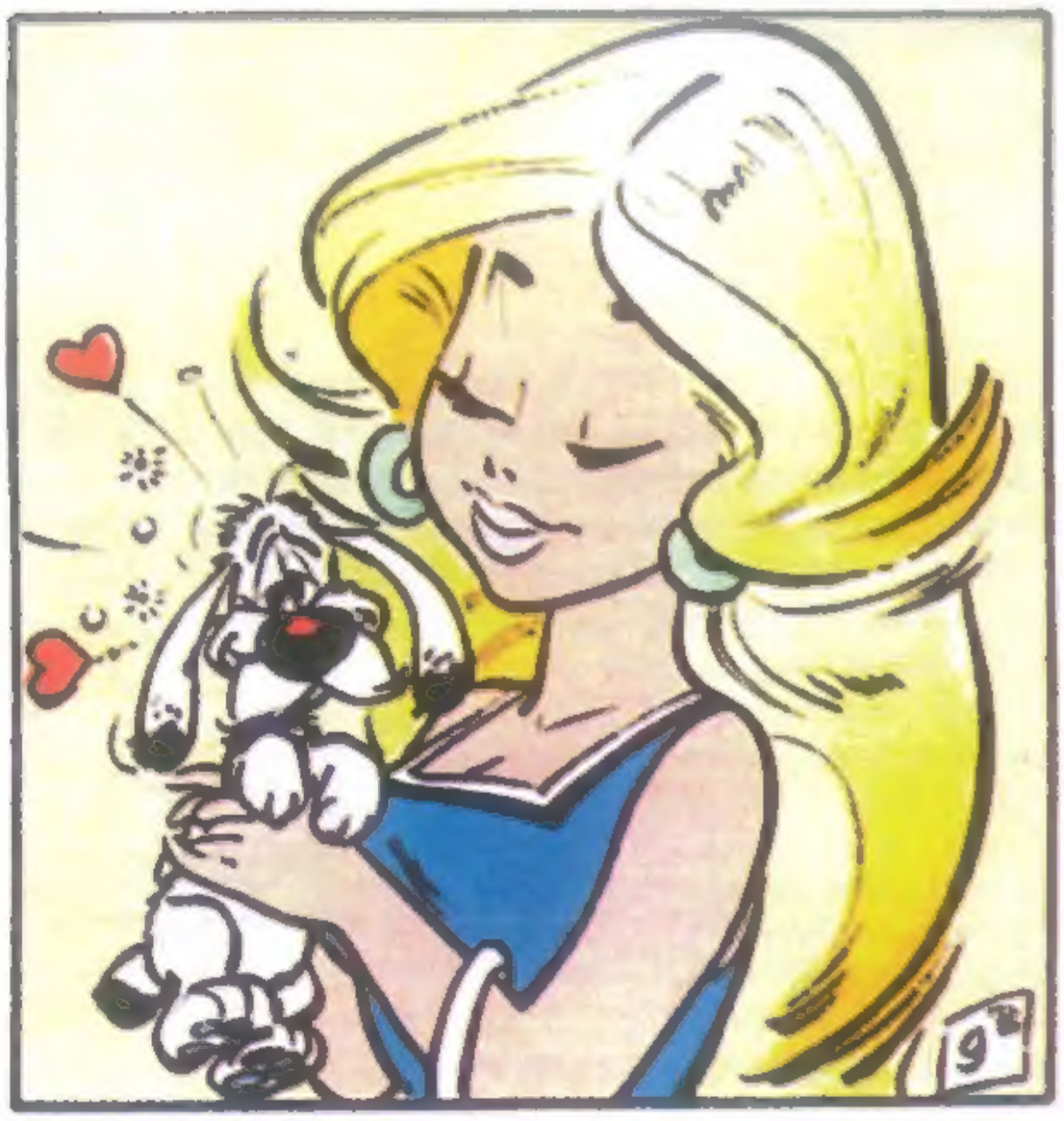
EL BOOM ASTERIX

Para 1961, cuando se termina de serializar *Astérix le Gaulois*, el pequeño guerrero ya es la estrella indiscutida de Pilote. Tres años más tarde, los autores convocan a los lectores a ponerle nombre al perrito que acompañaba a los héroes en "Le Tour de Gaule d'Astérix" y la respuesta es abrumadora. Entre miles y miles de propuestas, Uderzo y Goscinny eligen el nombre "Ideafix". Dos años después, Astérix es tapa del semanario de actualidad *L'Express*, algo así como la revista *Time*, o la *Noticias*. En Francia nunca había pasado algo así.

Para este entonces, Goscinny ya era director de *Pilote* y (además de Astérix y Lucky Luke) escribía las aventuras de *Iznogud, La Fée Aveline y Dingodossiers*, una serie humorística un poco más osada, con dibujos del demencial Marcel Gotlib. Otro gran humorista, Sempé, ilustra *Le Petit Nicolas*, la primera novela de Goscinny que es best-seller en toda Europa. En 1967, el Ministerio de Cultura de Francia lo nombra Caballero de las Artes y las Letras.

Entre 1966 y 1967, los primeros nueve álbumes de Astérix pasan al audio, interpretados por un elenco de famosos cómicos franceses. En 1967, un cohete llamado Diamant pone en órbita el primer satélite francés, que lleva por nombre Astérix. El pequeño galo se lanzaba ahora a conquistar el espacio.

El merchandising no se hace esperar. En 1964 aparecen los primeros muñecos y pronto la cantidad de artículos que llevan la imagen de Astérix y sus amigos



se multiplica hasta hacer imposible una enumeración (Marc Jallon, sin embargo, hace algo por el estilo en su libro Toutastérix). El paso definitivo en la explotación de esta exitosísima licencia llega en Abril de 1989, cuando a 30 kilómetros de París, en un bosque de 155 hectáreas, se inaugura el *Parc Astérix*. El sueño de Uderzo se hacía realidad y sus personajes -como los de su admirado Walt Disney- se convertían en afritriones de un espectacular parque de diversiones con lagos naturales y todo. Llevadme, por Tutatis!

CRONOLOGIA DE ASTERIX

Esta es la lista completa de los 33 álbumes de Astérix (sin contar los álbumes de las películas ni los cuentos ilustrados por Uderzo) en el orden en que se terminaron y se recopilaron en Francia.

Astérix le Gaulois (Astérix el Galo, 1961).
La Serpe D'Or (La Hoz de Oro, 1962).
Astérix et les Goths (Astérix y los Godos, 1963).
Astérix Gladiateur (Astérix Gladiador, 1964).
Le Tour de Gaule d'Astérix
(La Vuelta a la Galia de Astérix, 1965).
Astérix et Cleopatre (Astérix y Cleopatra, 1965).
Le Combat des Chefs
(El Combate de los Jefes, 1966).
Astérix Chez les Bretons
(Astérix en Bretaña, 1966).
Astérix et les Normands
(Astérix y los Normandos, 1967).
Astérix Legionnaire (Astérix Legionario, 1967).
Le Bouclier Arverne
(El Escudo Arverno, 1968).
Astérix aux Jeux Olympiques
(Astérix en los Juegos Olímpicos, 1968).

Astérix et le Chaudron (Astérix y el Caldero, 1969).
Astérix en Hispanie (Astérix en Hispania, 1969).
La Zizanie (La Cizaña, 1970).
Astérix Chez les Helvétes (Astérix en Helvecia, 1970).
Le Domaine des Dieux
(La Residencia de los Dioses, 1971).
Les Lauriers de César (Los Laureles del César, 1972).
Le Devin (El Adivino, 1972).
Astérix en Corse (Astérix en Córcega, 1973).
Le Cadeau de César (El Regalo del César, 1974).
La Grande Traversée (La Gran Travesía, 1975).
Obélix et Compagnie (Obélix y Compañía, 1976).
Astérix Chez les Belges (Astérix en Bélgica, 1979).
Le Grand Fosse (La Gran Zanja, 1980).
L'Odysée d'Astérix (La Odisea de Astérix, 1981).
Le Fils d'Astérix (El Hijo de Astérix, 1983).
Astérix Chez Rahazade (Astérix en la India, 1987).
La Rose et le Glaive (La Rosa y la Espada, 1991).
La Galère d'Obélix (El Mal Trago de Obélix, 1996).
Astérix et Latraviata (Astérix y La Traviata, 2001).
Astérix et la Rentrée Gauloise
(Astérix y lo Nunca Visto, 2003).
Le Ciel lui Tombe sur la Tête
(El Cielo se nos Cae Encima, 2005).

GALOS ANIMADOS

Para 1967, George Dargaud, dueño de la editorial que publicaba *Pilote* y los álbumes de Astérix, decide producir -a espaldas de los creadores- un largometraje en dibujos animados protagonizado por los habitantes de la aldea gala. Cuando el film (titulado *Astérix el Galo* y adaptando fielmente esa primera historia) se estaba por terminar, Goscinny y Uderzo descubren la movida y tratan de parar el proyecto. Finalmente, Dargaud negocia y los convence de que le permitan estrenar el film en los cines. Clinc! Otro golazo en la taquilla y a cobrar.

Al año siguiente, los autores toman las riendas de un segundo largometraje, esta vez adaptando el álbum *Astérix et Cleopatre*, con canciones, paisajes y diálogos mucho más logrados que los del primer film. Al tratarse de dos fans incondicionales del viejo y glorioso Walt, esto del dibujo animado empieza a gustarles. Demasiado.

En 1974, Uderzo y Goscinny se asocian a Dargaud para fundar el primer estudio de animación de Francia: Studios Idéfix. Armado al estilo Disney y volcado a la animación totalmente artesanal, el estudio emplea a más de sesenta dibujantes para dar vida a un guión creado especialmente para cine: *Les 12 Travaux D'Astérix* (Las 12 Pruebas de Astérix). Estrenada en 1976, la película ostenta una calidad asombrosa, pero los enormes costos de producción hacen que los Studios Idéfix se fundan y su primer film se convierte en el último.

Sin embargo, otras productoras se interesan en el personaje y, durante la década del '80, tres nuevos films salen a la luz: *La Surprise de César* (que combina los argumentos de *Astérix Legionnaire* y *Astérix Gladiateur*), *Astérix Chez les Bretons* (que adapta el comic homónimo) y *Le Coup du Menhir* (adaptación de *Le Combat des Chefs*).

En 1994 una productora con sede en Berlín y un estudio canadiense se asocian para llevar a la pantalla el séptimo film animado de *Astérix: Astérix Conquers America* (adaptación de *La Grande Traversée*), primero en estrenarse comercialmente en los EEUU. Esta película logró lo que las tres anteriores no pudieron: que Albert Uderzo aportara story-boards especiales para el film.

Doce años más tarde, en Abril de 2006, se estrenó el octavo y último largo animado de Astérix, por lo menos hasta la fecha: la co-producción franco-danesa titulada *Astérix et les Vikings*, basada obviamente en el álbum *Astérix et les Normands*.

En todas, absolutamente todas las pelis animadas desde 1967 hasta hoy, las voces de Astérix y su perrito Idéfix fueron interpretadas por un mismo actor: Roger Carel, un capo absoluto del doblaje que hoy tiene 81 años y que le dio su acento francés a clásicos como Benny Hill, la rana René, Alf, Mister Magoo y C-3PO.

EL FIN DE UNA ERA

No contento con haber llevado la popularidad del comic francés a límites hasta entonces insospechados, René Goscinny -conmovido por los sucesos de Mayo del'68- se hace eco del estallido social de la época y trae a la exitosa *Pilote* una verdadera revolución. Así, la revista se transforma para dar lugar no sólo a historietas juveniles, sino también a toda una generación de autores que querían experimentar con un nuevo fenómeno: el comic para adultos. Con autores como Moebius, Mandryka, Bilal, Druillet, Gotlib, Fred y otros, *Pilote* se ubicó rápidamente a la vanguardia de la movida adulta y sofisticada que se había instalado en la Europa de los '60.

Finalmente, en 1974, Goscinny deja su cargo de director para concentrarse en los Studios Idéfix. Tres años después, el 5 de Noviembre de 1977, muere con tan sólo 51 años en su París natal. *Astérix Chez les Belges* fue su último guión.

Uderzo, por su parte, necesita tiempo para retomar su carrera. En 1980 monta una pequeña editorial llamada

Les Editions Albert-René y publica su primer álbum sin Goscinny: *Le Grand Fosse*. Si bien el éxito sigue de su lado, la calidad no es la misma y ninguno de sus álbumes en solitario se acerca al humor sutil e implacable del irreemplazable Goscinny.

En esta misma época (1988), Uderzo rescata un viejo texto de Goscinny llamado *Comment Obélix est Tombé dans la Marmite du Druide quand il Etáit Pétit*, que explica precisamente cómo Obélix se cayó en la marmita del druida cuando era pequeño. Por respeto a su amigo muerto, Uderzo prefirió no transformar el texto en historieta y lo ilustró con unos dibujos majestuosos, coloreados por Thierry Mébarki.

A fines de 1991, tras editar *La Rose et la Glaive*, Uderzo anunció su retiro definitivo. Sin embargo, en 1994, al cumplirse los 35 años del debut de Astérix, el dibujante realizó un comic de cuatro páginas que narra el nacimiento del titánico galo. En él aparecen por primera vez Astronomix (padre de Astérix) y su amigo Obesobolix (padre de Obélix), cuyos hijos nacen exactamente el mismo día, mientras los padres de Abraracurcix, Esautomatix y Ordenalfabetix se rebolean pescados por la cabeza. Estos tres personajes y el bardo Assurancetourix aparecen como chiquilines, mientras que Panoramix y Edadepiedrix aparecen tal como los veremos en las aventuras de Astérix. La historia está ambientada 35 años antes de la entrada de Julio César en tierras galas y es sencillamente genial. También para aquel festejo, Uderzo dibujó un poster en el que aparecen absolutamente todos los personajes (más de 120) que tomaron parte a lo largo de los 29 álbumes de Astérix publicados hasta ese entonces. Otra joya, que además lo motivó a seguir adelante y editar, en 1996, el álbum n°30, a los que le seguirían tres más en los 10 años siguientes.

EL OCASO

En 1998, un laaargo pleito llega a su fin: la justicia francesa dictamina que la editorial Dargaud ya no puede reeditar los 24 primeros álbumes de la saga (los que Goscinny y Uderzo serializaron en *Pilote*). Desde entonces, esta gallina de los huevos de oro le llena las arcas a la editorial Hachette, que durante 10 años les pagó a los autores la inusitada cifra del 19% en concepto de derechos.

En 2003 sale a modo de 32° álbum de Astérix un recopilatorio de historias cortas, *Astérix et la Rentrée Gauloise*, con breves aventuras (entre ellas la del nacimiento de Astérix) realizadas a lo largo de varias décadas. El libro es una versión ampliada de otro aparecido en 1993, que tenía menos historietas, tuvo problemas para distribuirse en Francia y jamás se había editado en otros idiomas.

En Septiembre de 2004 la lista de breves aventuras se amplía para incluir "Lire avec Obélix", una historia de tres páginas realizada por Uderzo para un especial íntegramente dedicado a Astérix por la mega-masiva revista *Lire*. Esta historieta nunca se reeditó y muestra -ni más ni menos- cómo Obélix aprende a leer. A fines de 2005 salió el que hasta ahora es el último álbum de la serie y vendió 3,2 millones de ejemplares, lo cual incrementó la fortuna de Uderzo en apenas 5 millones de euros.

Hoy, a los 81 años, Albert Uderzo es un personaje bastante peculiar en el mundo del comic francés, venerado por un segmento de los fans, pero resistido por el resto, por la crítica, por muchos de sus colegas y hasta por Anne Goscinny, única heredera de su viejo amigo René, que incluso tiene causas judiciales contra el dibujante. El

HERMANIX

René Goscinny y Albert Uderzo se conocieron cuando el primero acababa de llegar de Estados Unidos. Allí había trabado amistad con artistas que serían recordados luego como verdaderos gigantes del comic americano: Harvey Kurtzman, Bill Elder, John Severin, Jack Davis... Albert y René simpatizaron enseguida y decidieron, como era lógico, hacer historieta juntos.

En virtud de los contactos que tenía Goscinny del otro lado del océano, no les pareció nada loco intentar vender una tira a EEUU y así nació la primera versión de Oumpah-Pah. Las seis páginas de prueba, que el mismísimo Kurtzman tradujo al inglés (Milton Cannif hizo el letreado), introducían al lector en la vida de una aldea india que se mantenía apartada de la civilización y el choque de su joven protagonista (idéntico al que Uderzo dibujaría años después) experto en el arco y flecha y dotado de fuerza prodigiosa, con las complejidades del mundo moderno. Nadie quiso publicarla.

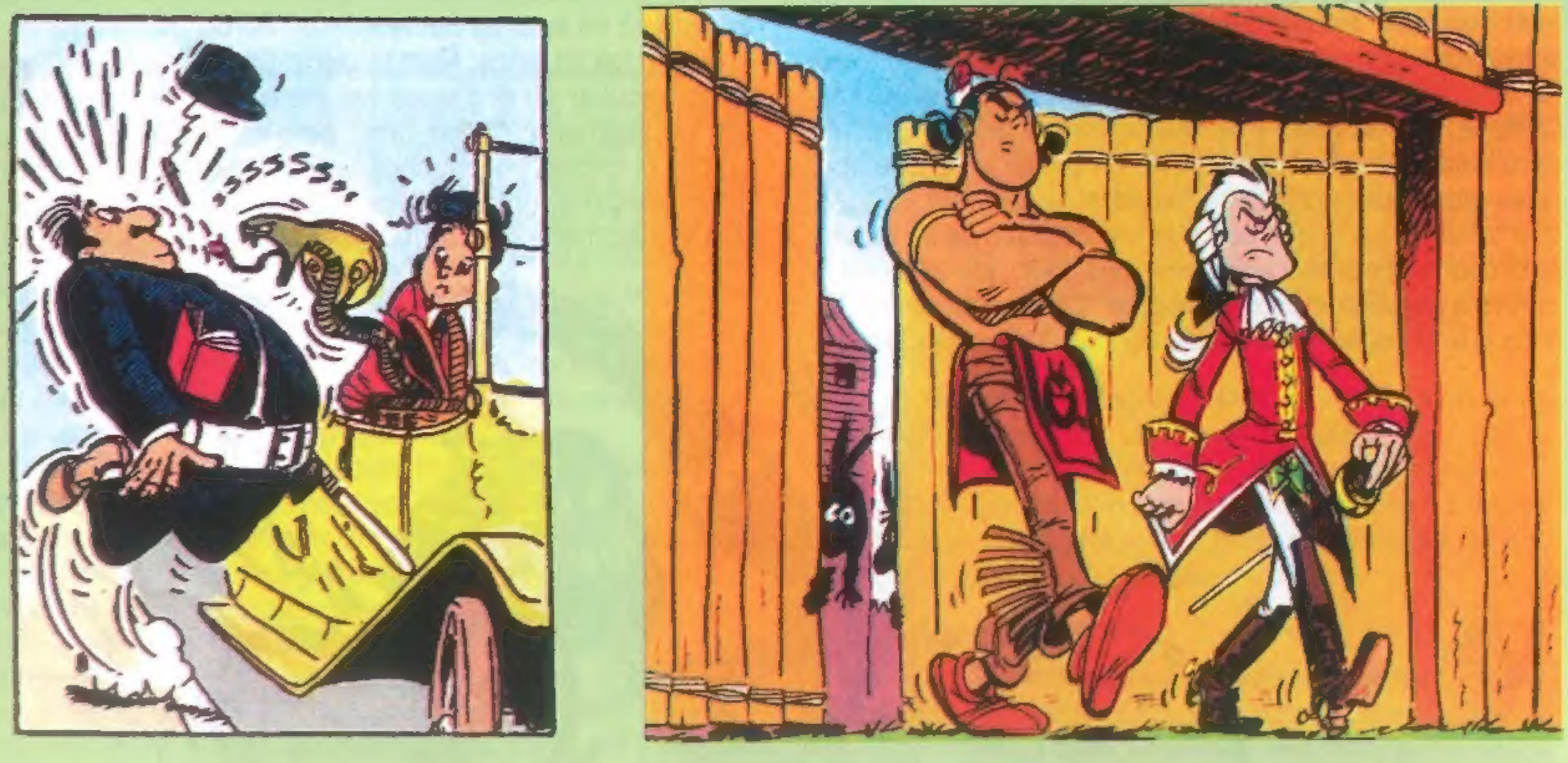
¿Habrá sido ese rechazo de la idealizada América lo que llevó a la creación de historietas con una temática y una idiosincrasia totalmente francesa? Albert y René comienzan a producir historietas para el suplemento infantil del periódico *La Libre Belgique*. Primero fue *Jehan Pistolet*, donde un muchacho que barre una taberna, decide hacerse corsario del rey para lo cual compra un barco que se cae a pedazos, recluta a sus amigos como tripulación y con su ayuda vence al pirata "Barbaverde". Entre esos amigos, está P'Tit René, nada menos que una de las primeras caricaturas que Uderzo hace de su amigo Goscinny (ya había una en la primera versión de Oumpah-Pah).

Luc Junior (1954) nació a pedido del editor Yvan Chéron, y debía ser un personaje a imagen y semejanza de Tintín: se trata de un joven periodista al que siempre acompañan un perro (en este caso mucho más grande que Milou) y un malhumorado amigo, que fuma en pipa y se mete en líos (como Haddock), el fotógrafo Laplaque. La gran diferencia con el personaje de Hergé es que a Luc sí se lo ve trabajar en un diario, y buscar entrevistas y notas.

El tercer personaje que crean para esta publicación es Bill Blanchart, un aventurero al estilo de Bob Morane y el protagonista de la única serie con dibujo realista del dúo.

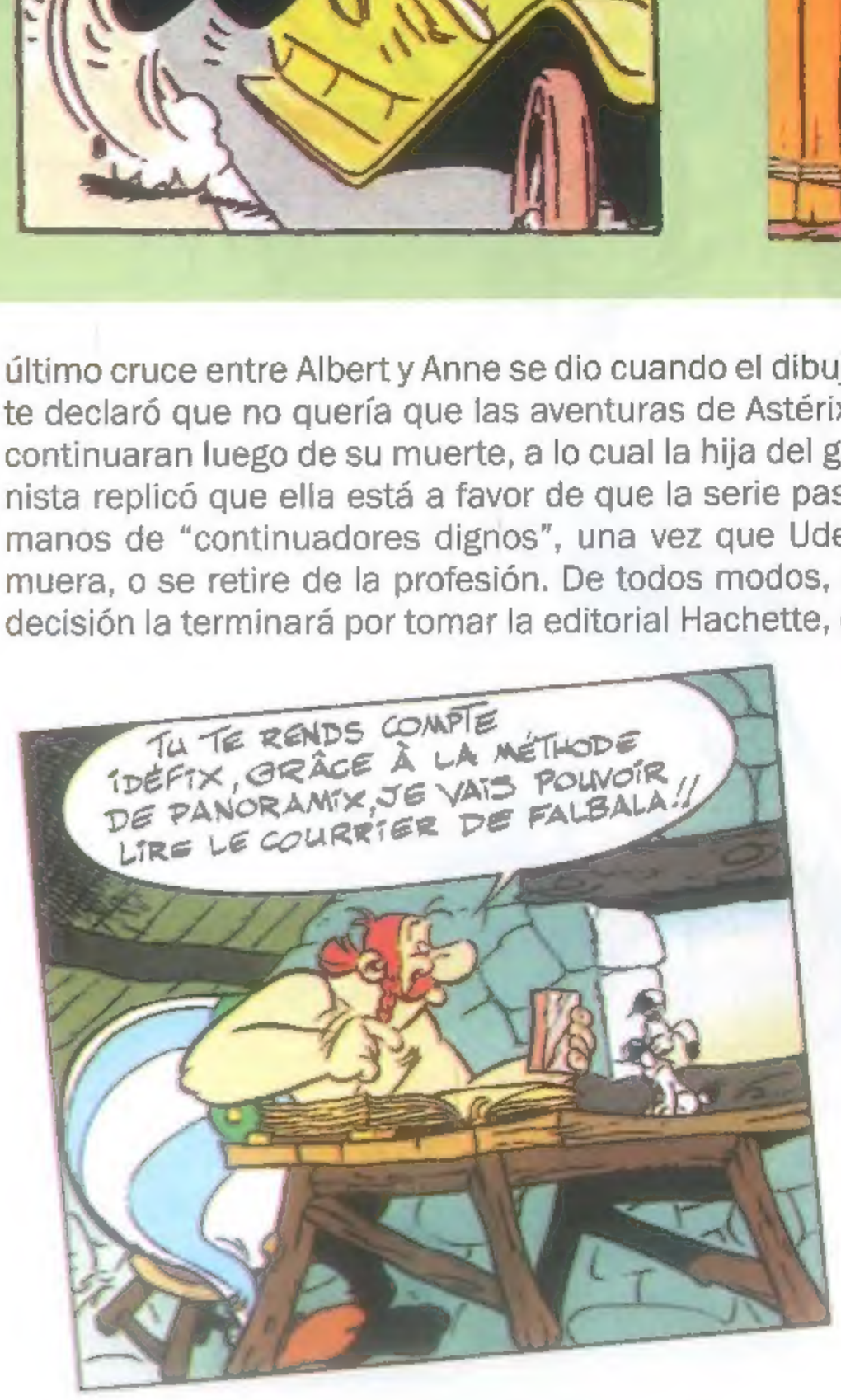
En 1958 ingresan al Journal Tintin donde resucitan a Oumpah-Pah, salvo que ahora el guerrero de la tribu de los Shavashavahs, que jura por el puma (su tótem) y vive en la época en que Inglaterra y Francia se disputan el territorio americano. Por supuesto, el piel roja se aliará a los franceses tras intentar escalpar a uno, el caballero Hubert de la Pâte Feuilletée, que se convertirá en su hermano de sangre.

La tribu capaz de arrasar en malón un fuerte, el bosque que sirve de escenario, el choque de culturas y la mezcla de ingenuidad y astucia del protagonista, hacen de Oumpah-Pah el antecedente más directo de Astérix. Cuando quedaron muy atrás en una encuesta entre los lectores belgas (que no se hizo entre los franceses), Albert y René como buenos galos, renunciaron a Tintin, y se fueron a crear su criatura más famosa. **(F.B.)**



último cruce entre Albert y Anne se dio cuando el dibujante declaró que no quería que las aventuras de Astérix se continuaran luego de su muerte, a lo cual la hija del guionista replicó que ella está a favor de que la serie pase a manos de "continuadores dignos", una vez que Uderzo muera, o se retire de la profesión. De todos modos, esa decisión la terminará por tomar la editorial Hachette, que en Diciembre de 2008 adquirió el 60% de las acciones de Les Editions Albert-René y es -de hecho- quien hoy tiene el control sobre la explotación presente, pasada y futura de las historietas de Astérix.

Uderzo, ya sin acciones de su editorial, vive en una especie de torre de cristal en Neuilly-sur-Seine, mientras su hija Sylvie le maneja las licencias de merchandising (que dejan gigantescos dividendos) y su legión de ayudantes reman para sacar, más o menos cada cuatro años, un álbum nuevo de Astérix. Sus ex-patrones de Dargaud (los mismos que cuando falleció Goscinny dijeron "murió Astérix") lo recuerdan como "una especie de Ciudadano Kane obsesionado por el dinero". Mientras no sea BOB Kane...



ALGUNAS CLAVES

Sin claudicar ante la tentación de adoptar el rol del filósofo, trataré de encontrar algunas puntas que expliquen lo inexplicable: el por qué de este fenómeno que abarca 50 años y varias generaciones.

En primer lugar, creo que la gran pegada de Astérix se basa en una pequeña mentira: Goscinny y Uderzo no se ríen de los galos y los romanos. Se ríen de noso-

tros. Hasta el más mínimo detalle de la serie está pensado para satirizar a nuestra sociedad, no a la del año 50 A.C.. El consumismo, el feminismo, el oscurantismo, la democracia, los juegos olímpicos, la crisis del petróleo, la brecha generacional, todos, absolutamente todos los temas que aborda Astérix son nuestros temas. Y la forma de abordarlos es el humor, pero pensado para hacer pensar. No es poco.

Otro gancho extra es el de la atemporalidad. En el 50 A.C. de Astérix podemos ver a un cuarteto de bardos de Londinuum (Londres) que son furor entre las chicas, desfiles de alta costura en Lutecia (París), hinchadas en los eventos deportivos, shows con premios en el Circo Romano, piratas que operan y se visten a la usanza del Siglo XVI y hasta podemos presenciar la rotura de la nariz de la gran esfinge y el descubrimiento de América por parte de los vikingos. Todo junto, envuelto para regalo y con el guiño cómplice de Uderzo y Goscinny a modo de moñito.

Una explicación parcial del fenómeno se encuentra por el lado de la identificación: Astérix representa lo mejor de los franceses. A diferencia de su ancestro criollo -Patoruzú- Astérix no se rinde. El y su pueblo luchan hasta el final contra el invasor. La fuerza sobrehumana que les provee la poción no es nada comparada con el coraje que impulsa a ese manojo de aldeanos a resistirse al que -en ese entonces- era el ejército más poderoso sobre la faz del planeta. Patoruzú, en cambio, ya rosqueó. Se porta bien, paga los impuestos y compra con su fortuna y su espíritu solidario la aceptación y el cariño de los vencedores, de los mismos que masacraron a su raza. Su fuerza no está al servicio de la resistencia, sino del sistema. Astérix va más allá. Se caga incluso en los libros de Historia, donde dice (y si no me creen, busquen uno) que César conquistó toda la Galia. Eso es aguante.

Una última consideración, que creo que es la que define la fuerza con la que perduró Astérix a lo largo de cinco décadas. A diferencia de la gran mayoría de las series (inclusive Lucky Luke, otra gran obra de Goscinny) Astérix supo nutrirse de su entorno. El hecho de que la acción transcurra en torno a una aldea (en muchos álbumes no hay casi escenas fuera de ella) le brindó a la serie un amplio elenco de personajes secundarios que Goscinny y Uderzo supieron aprovechar. Con el correr de los álbumes, las historias se van poblando de más y más personajes, con la consiguiente extensión de los conflictos a desarrollar (la ya clásica enemistad Esautomatix-Ordenalfabetix) y, al ser una serie cómica, con nuevos chistes para deslumbrar.

El tiempo pasa, los casquitos de los legionarios romanos se acumulan en la cabaña de Obélix, el banquete a la luz de la luna señala otra victoria para los galos de la aldea y Astérix y sus amigos -después de varias horas de morfi, chupi y bailongo- se van a dormir, por lo menos hasta el próximo álbum. Mientras tanto, en millones de hogares de miles de ciudades de decenas de países, los comiqueros queremos más. ***"Están locos, estos galos"***, dijo alguna vez el César. Pero a nosotros nos gustan así, por Tutat s! **(A.A.)**

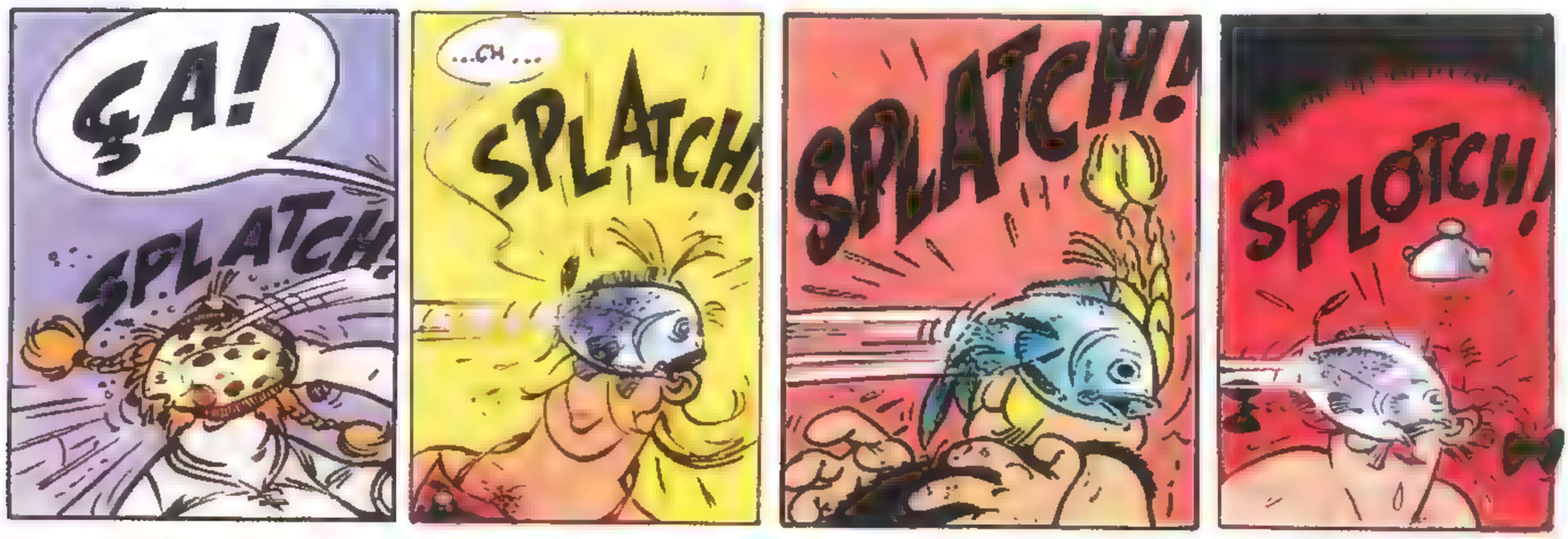
CUANDO UN AMIGO SE VA

Cuando René Goscinny murió en 1977 y tras una disputa con el editor Georges Daurgaud, Albert Uderzo decide crear las Editions Albert-René, sello en el que publicará excelentes ediciones de *Oumpah-Pah* y *Jehan Pistolet* y las nuevas aventuras de Astérix escritas y dibujadas por él. No caben dudas de que Uderzo es un dibujante extraordinario, digno de admiración. Como narrador, deja mucho que desear.

Dargaud opinaba que con Goscinny había muerto Astérix. Seguramente exageraba, solamente hacía falta un guionista que le hubiese hecho justicia. Uderzo, como queda claro al repasar su obra "solista", lamentablemente nunca lo logró.

EL MAL TRAGO DE UDERZO

La Gran Zanja amalgama pequeños elementos de historias anteriores: los legionarios haciendo huelga parecen salidos de *La Residencia de los Dioses*; Astérix cuida un caldero; la aldea que tiene dos jefes repite la de *Astérix en Bélgica*, aunque en esta estén en conflicto. E incluso la zona en que transcurre la historia parece repetir la gran planicie belga.



ENCUESTIX

En Argentina (no es ningún secreto) las aventuras del guerrero galo tienen una hinchada fiel y numerosa, cosechada a lo largo de muchos años en los que se conseguían los álbumes españoles de Grijalbo, amén de las ediciones locales de Editorial Abril y las apariciones de Astérix en Billiken, A-Z, y hasta el diario La Prensa.
Por eso elegimos a 50 destacadas personalidades de la historieta y el humor gráfico nacional y les preguntamos: ¿Cuál es tu álbum favorito de Astérix?. Estos son los resultados:

Astérix y Cleopatra
Dario Brizuela
Max Cachimba
Diego Greco
Pablo Fayó
Rubén Meriggi
Federico Reggiani
Fabián Zalazar

VII votos

La Cizaña
Quique Alcatena
Leo Arias
Marcelo Frusín
A ejandra Lunik
Diego Parés
Pablo Túnica
Lucas Varela

VII votos

Astérix Legionario
Santiago DJfour
Claudio Kappel
Esteban Podetti
Juan Sáenz Valiente

IV votos

Astérix Gladiador
Alejo García Valdearena
Fernando L. González
Pablo Zweig

El Escudo Arverno
Ernán Cirianni
César Da Col
Ariel López V

Astérix y el Caldero
Lucas Nine
Salvador Sanz
Tute

Los Laureles del César
Juan Bobil o
Mr. Exes
Gustavo Sala

III votos

Astérix y los Godos
Brian Jánchez
Luc`ano Vecchio

II votos

El Combate de los Jefes
Max Aguirre
Marcelo Birmajer

II votos

Astérix en los Juegos Olímpicos
El Bruno
Jorge Lucas

II votos

Astérix en Bretaña
Liniers
Walther Taborda

II votos

Astérix en Helvecia
Pablo De Sant s
Mariano Navarro

II votos

Obélix y Compañía
Jorh - Niño Rodriguez

La Hoz de Oro
Pablo Sapia

Astérix y los Normandos
Marcos Vergara

Astérix en Hispania
Daniel Paz

El Adivino
J.J. Rovella

La Gran Travesía
Leonardo Manco

Astérix en Córcega
Oscar Capristo

La Gran Zanja
Jok

La Residencia de los Dioses
Diego Agrimbau

Parece que Uderzo hubiese puesto más amor en plasmar a los personajes de Comix y Fanzine, los dos enamorados que pertenecen a los distintos bandos del pueblo. Comix se parece mucho a los personajes de las historietas que dibujaba a finales de los años 40: Arys Buck, Prince Rollin y Belloy l'Invulnérable, historias medievales relacionadas entre sí, donde había magos, espadas mágicas y viajes en el tiempo. ¿Sería lo que realmente tenía ganas de dibujar? Los elementos fantásticos de toda esta etapa van en aumento hasta culminar en el brulote de ciencia ficción de *El Cielo se Nos cae Encima!*

FIGURITAS REPETIDAS

Es raro leer en algunas páginas de Internet que, en el consenso popular, *La Odisea de Astérix* está considerado un mejor álbum que *La Gran Zanja*. Solamente se trata de un mejor pastiche, donde el dibujante retrocede en su estilo, que se venía desarrollando en una línea mucho más suelta desde los últimos álbumes con Goscinny. Es un pastiche doble, donde Uderzo se imita a sí mismo para conformar al público. Pone caricaturas de actores, hace reaparecer personajes de álbumes anteriores. Esos elementos se repetirán una y otra vez como un recurso desesperado de mostrar una continuidad con la serie original.

La Odisea de Astérix es una historia de búsqueda, a la manera de *La Hoz de Oro* o *Astérix en Helvecia* pero sin la gracia de una ni la complejidad de la otra. En esta, Astérix y Obélix buscan nada menos que petróleo en Palestina, una traición al espíritu casi ecológico de La Residencia de los Dioses. El final es una vulgar y aburrida versión de la resolución de *Astérix en Bretaña.*

Decir que de ese último álbum o de *Astérix y Cleopatra* está tomada la estructura de *Astérix en la India*, sería como escupir sobre la tumba de Goscinny, porque lo único que tiene en común es la idea de llevar al bardo Asurancetúrix a las tierras ávidas de agua de un maharajá porque (caprichosamente) hace llover cada vez que canta. La mitad de la historia son paradas pintorescas donde los personajes recuerdan episodios anteriores e incluso repiten el mejor chiste (quizás el único) de *La Odisea de Astérix*, el de las distintas facciones de Medio Oriente en constante guerra.

LA MARCHA DEL ORGULLO GALO

Mientras que Goscinny presentaba la soltería de Astérix y Obélix como algo contrapuesto a una vida de aventuras, Uderzo juega torpemente con esas características. En Astérix y la Traviata, les inventa madres que intentan ligarlos a novias de las que ellos escapan. En *La Rosa y la Espada*, los enfrenta a feministas (en una

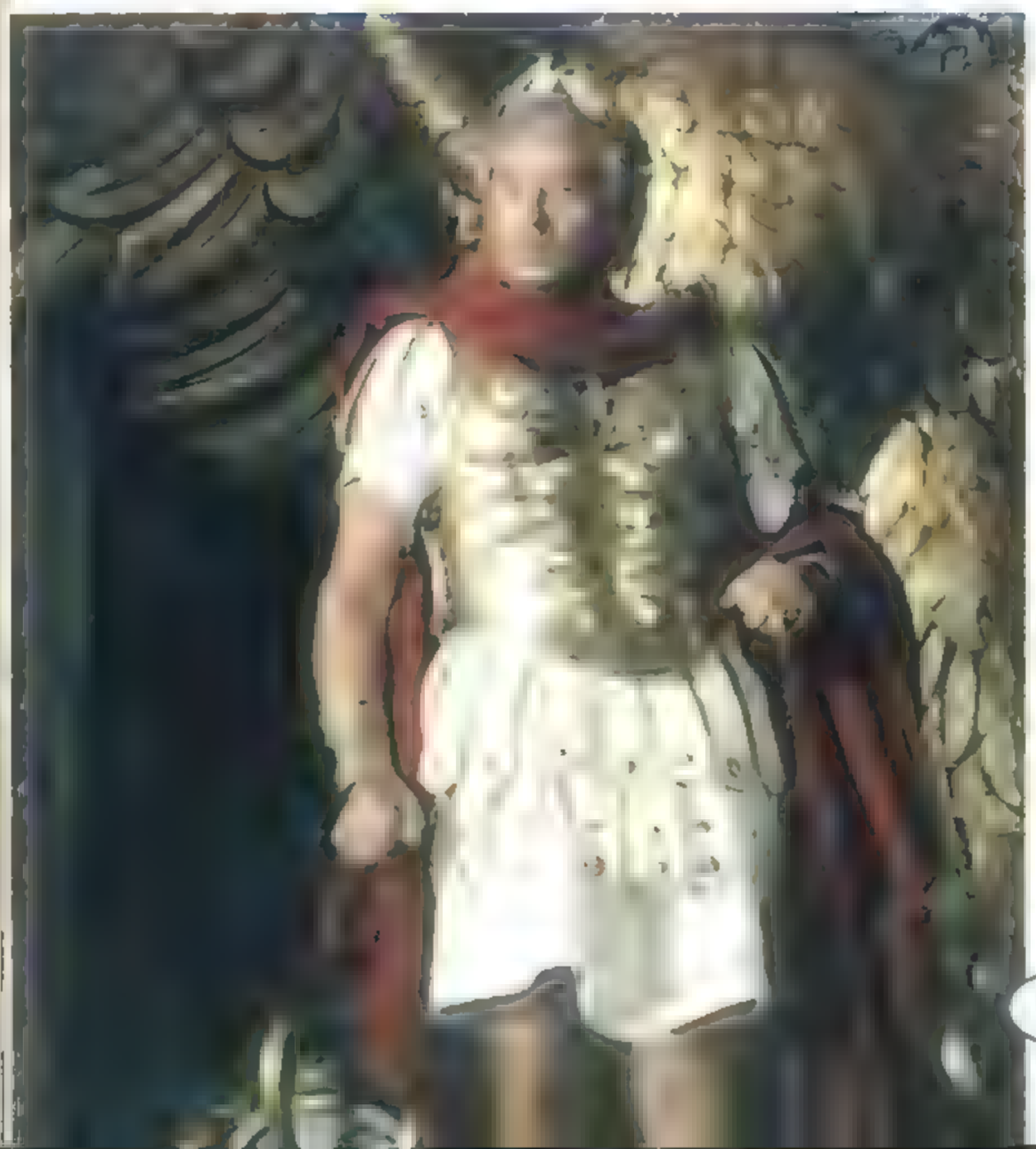
sátira de verdadero mal gusto). En *El Mal Trago de Obélix*, éste se transforma primero en piedra y después en niño. Ni la comida, ni los besos de las mujeres lo sacan del sueño de granito. Sólo se vuelve literalmente hombre cuando tiene que defender a un indefenso Astérix. Claro, claro, la fuerza de la amistad.

Que los galos quieran salir del closet no molesta. Sí y mucho su relación con la autoridad. En estas historias, los enemigos son los enemigos de César (Bruto, Pompeyo) y no César. Como si el pueblo de los irreductibles galos no hubiesen representado siempre una fuerza subversiva dentro del Imperio.

EL MÁGICO MUNDO DE ASTÉRIX

Decíamos que Uderzo utiliza elementos cada vez más fantásticos e inverosímiles: comienza con legionarios que se inflan como globos y se reducen a tamaño liliputiense, sigue con una alfombra voladora y desembarca en la Atlántida, donde (en *El Mal Trago de Obélix*) los protagonistas hallan centauros, vacas voladoras y la fuente de la juventud. Y de la Atlántida al espacio, con la nefasta *El Cielo se nos Cae Encima*. En esta historia, la aldea se encuentra en una lucha metafórica contra el manga. Los "buenos" son seres espaciales de aspecto disneyano asistidos por clones de Schwarzenneger con los poderes de Superman (en serio). Los malos son nada menos que unos seres amarillos de ojos rasgados, como si Uderzo dibujara japoneses durante la Segunda Guerra Mundial.

Lo peor es que toda la trama no consiste más que en ese enfrentamiento. Si queda algún normando que no sepa qué es el miedo, que pruebe leer este último y lamentable álbum. **(F.B.)**



EL CINE SE DESPLOMA SOBRE NUESTRAS CABEZAS

Francamente, no había necesidad (artística, sí económica) de hacer una versión de Astérix en carne y hueso. Y si digo que no había necesidad, lo digo porque la propia idiosincrasia del comic hace imposible un traspaso de la viñeta a un medio audiovisual. Pero el dinero manda y el film con actores fue inevitable.

Asterix y Obelix contra el Cesar (1999): el primer film, a pesar de ser malo, es el más inofensivo de la trilogía. Es ridículo, los chistes no tienen tiempo y el guión tiene baches por todos lados, pero así y todo es la más correcta de todas. El "argumento" mezcla elementos de varios álbumes, principalmente de *Asterix el Galo, El Adivino, Asterix Gladiador* y *Asterix y Los Godos*. Los actores no cumplen, Depardieu como Obélix hace lo mejor que puede, Christian Clavier como Astérix es indigerible y compone un personaje más cómico que aventurero. Las peleas multitudinarias, sin embargo, es de lo mejor que tiene la película.

Varios de los momentos característicos de Astérix se encuentra en el film: los combates contra los romanos, el banquete, las pruebas a las que suele someterse el protagonista, pero así y todo, el resultado no termina de convencer. La película tiene un problema de raíz: no fue hecha con el corazón, sino que mezclaron en una ensalada varios elementos del comic, sin entender ni a los personajes ni a su universo. Y como si la cosa no fuera mala de por sí, metieron en la película a Roberto Benigni, el actor/director que por aquel entonces gozaba de gran prestigio por haber ganado el Oscar con el mamarracho ese de *La Vida es Bella* (Beningni, volvé con Jarmush). El gran recuerdo que nos deja esta película es, obviamente, Laetitia Casta como Falbala.

Asterix y Obelix: Misión Cleopatra (2002): a los pocos años salió la secuela, con nuevas aventuras del galo. Depardieu y Clavier repitieron sus papeles como Obélix y Astérix respectivamente. Esta vez, prefirieron adaptar principalmente un sólo álbum, y no hacer una mezcolanza como en el film anterior. La aventura elegida fue *Astérix y Cleopatra*. Pero al igual que en el film anterior, el gran problema persistió y nuevamente resultó ridículo el traspaso del mundo de Astérix a la "realidad". Una vez más se intentó copiar las situaciones y los gags recurrentes tal cual están en el comic, pero en imagen real, esos chistes no logran tener la misma gracia ni por asomo (vean la escena del barco pirata y sabrán de qué hablo). Como era de esperar, lo más interesante de la película fue la presencia femenina, esta vez, de Monica Bellucci como Cleopatra.

Asterix en los Juegos Olímpicos (2008): el último film de la saga es una descuidada adaptación del álbum homónimo. Para este film, Clavier se abrió y el rol de Astérix cayó en manos de Clovis Cornillac (¿?). El único motivo por el que la peli fue noticia se debió a la presencia de un deprimido Alain Delon en el rol del César. En Francia la crítica la masacró, e incluso la película ganó el premio al peor film francés del año. Inexplicablemente, *Astérix en los Juegos Olímpicos* obtuvo un éxito arrollador en España y Francia, países en los que el público habló maravillas del film, el cual tuvo uno de los presupuestos más caro en la historia del cine europeo: 78 millones de euros. Pero lo cierto es que la película es mala y no le hace honor a la grandeza del personaje ni por asomo. Los únicos dos buenos motivos que justifican la película son Vanesa Hessler y el gran Santiago Segura, que hace una pequeña intervención. **(M.F.C.)** ☑

-Go Yen-

Design

Remeras, parches,
pines, munequeras,
cubetes, mochilas
y dvd's.

Lo que quieras de tus series,
Peliculas o juegos favoritos.

WWW.GOYENDESIGN.COM

15-6957-8010 ALBERTI 93 - 1°A (CABA)

GOYEN.DESIGN@GMAIL.COM

WWW.FOTOLOG.COM/GOYEN_DESIGN

El taller de escultura figurativa de todo genero.

www.fxplayficcion.com.ar

Páez 2716
Tel: 4611-0402
Juan_riera@ciudad.com.ar

Curso de modelado
de figuras.

LOS HEROES MAS ICONICOS Y PODEROSOS DE LOS '60 Y '70 UNEN FUERZAS CONTRA UNA LEGION DE PELIGROSOS VILLANOS QUE SE PROPONEN NADA MENOS QUE... SALVAR A LA HUMANIDAD!!?? UN PLANTEO ARRIESGADO Y NOVEDOSO PONE EN MARCHA ESTA POLEMICA EPOPEYA DE LA LIGA DE LA JUSTICIA, APOYADA EN EL IMPACTO VISUAL CON EL QUE SE ASOCIA A ALEX ROSS Y TITULADA

JUSTICE

POR FEDE VELASCO

La verdad sea dicha: Hace rato que me aburrió Alex Ross. Por eso, cada uno de sus proyectos que se anuncia con bombos y platillos, para mi es tan sólo un comic mas de un autor que ni me va ni me viene. Obras como *Marvels* y *Kingdom Come*, me parecen espectaculares, pero aunque sé que mi opinión es minoritaria, para mí son 100 % mérito de los guionistas: esas mismas historias dibujadas por Alan Davis, George Perez, John Casaday o un largo etc. podrían haber sido incluso mejores, aunque muy posiblemente nunca alcanzaran la repercusión que tuvieron, y eso sí, es mérito de Alex Dios.

Porque convengamos que te guste mucho, poco o nada su estilo, es innegable que llama la atención, sobre todo en sus inicios, donde no se lo tenía tan visto como ahora. Y esa es la razón por la que me aburrió su dibujo: la sobreexplotación que se hizo de él mismo, o del estilo fotorrealista del que es el abanderado. En algún momento, el truquito que al principio te dejaba babeando por lo novedoso, empezó a hinchar las pelotas y en algún momento se volvió insoportable y prefería a cualquier verdulero antes que a Alex.

Pero el tipo no es ningún boludo y sabe elegir muy bien los guionistas con los que laburar, y uno, que siempre anda detrás de buenas historias, se come por octo-

gésima vez el "más de lo mismo" que ofrece Ross en pos de encontrar una buena historia. Y por supuesto, *Justice* no es la excepción.

CHALLENGE OF THE JUSTICE LEAGUE

Cualquiera que haya crecido en los '80 (o incluso en los '90) se acuerda de los Superfriends, y sin duda una de las temporadas más recordadas es aquella en la que se enfrentaban capítulo tras capítulo a la Legion of Doom, un grupo de supervillanos integrado por algunos de los némesis más jodidos de los miembros de la Justice League. Claramente, al lado de los insufribles Gemelos Fantásticos, esto fue todo un avance, y si bien algunas de las temporadas posteriores, en las que se enfrentaban a Darkseid y se sumaron personajes como Firestorm y Cyborg, son superiores tanto en guiones como en animación, *Challenge of the Superfriends* (así se llamaba esta segunda temporada) caló profundo en los que éramos chicos (y no tanto) en esa época.

Son tan sólo 16 episodios, y vistos hoy son bastante pelotudos. Pero tengamos en cuenta que son de 1978 y que los producía Hanna- Barbera. Así y todo, ver juntos a Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman, Flash, Green Lantern, Hawkman e incluso los apocrifos Jefe Apache, Volcán Negro y Samurai, enfrentarse a Luthor, Sinestro, Gorila Grodd, Solomon Grundy, Toyman, Riddler, Scarecrow, Brainiac, Captain Cold, Bizarro, Cheeta, Black Manta y Giganta, era una emoción difícil de superar.

Y creo que por ese lado vienen los tiros cuando a Alex Ross le ofrecen un nuevo proyecto en DC: él decide hacer una suerte de continuación de *Truth & Justice*, el libraco que había realizado con Paul Dini, pero con mayor importancia de los villanos y con más participación de personajes secundarios. En palabras del propio Ross, en una entrevista poco antes de que el proyecto viera la luz: ***"Básicamente, trabajamos con ese elenco que aparentemente no cambiaba nunca, con los miembros de la JLA de la Silver Age, que para mi gusto se extiende bastante hasta ya entrados los años '70. O sea que juntamos un seleccionadode los mejores villanos de la Silver Age, contra la selección de los héroes más grossos de la Silver Age. Es como la progresión natural de mis otros trabajos, algo que siempre había querido hacer, pero no había encontrado el momento adecuado".***

DE MARVEL A DC HAY UN PASO

Al momento de gestarse el proyecto, Alex Ross estaba laburando para la Casa de las Ideas en el final de *Paradise X*, y se le ocurrió la idea de mudarse de editorial con todo el equipo para ponerse a trabajar con la Liga. Enseguida se lo comentó a Dan Didio quien estuvo de acuerdo, pero a medida que la cosa avanzaba, Ross se sentia más y más involucrado en el proceso creaitivo: ***"Podría haber hecho el mismo trabajo que en Earth X, o sea las portadas, el diseño de personajes y co-crear el argumento, sin tratar al proyecto como mi bebé. Había otras cosas que tenía muchas ganas de hacer, tanto para el mainstream como para el campo independiente, pero para cuando me cayó***

DOS DE SALAME Y UNA DE QUESO

Aprovecho para mandarme una pequeña reflexión, que engancha con cómo se publicó esta serie: Qué molesto que es el formato comic-book, o como lo bautizo Andrés, "la historieta en fetas". Y si para colmo los autores van tan lento que la revista es bimestral, ni te cuento. ¿Vale la pena esperar dos años para completar una historia? ¿Comprar revistitas como un boludo y que cada vez que sale el número nuevo lo más probable es que tengamos que volver a mirar los anteriores porque nos olvidamos de qué venía la historia?. Posta ¿eso tiene algún sentido? Yo hace rato que no se lo veo, es mucho mejor leer toda la historia de un tirón.

Y a vos que estás pensando que, de ser así, el cliffhanger pierde impacto, te digo que te equivocas. En el caso de la obra recopilada en libro, el cliffhanger es lo que te ceba para seguir adelante, para decir "no me voy a dormir una mierda y leo unas páginas más para ver cómo carajo sigue". Eso en el comic en fetas no existe: por más cebados que estemos, el número se acabó y sólo nos resta esperar el próximo. Y posta: el cebamiento se pasa, porque detrás de eso, leíste otra que te cebó igual o más y ahora estás esperando ese número y así con cada cosa buena que leas. Para cuando te llega la nueva merca al mes (o bimestre) siguiente, ya te da todo lo mismo.

¿Qué tiene todo esto que ver con *Justice*? No mucho, pero algunas de las principales críticas que sufrió la serie venían a cuento de lo lento que avanzaba la trama y que salía de manera bimestral, algo que los que tuvimos la suerte de leerla en los brolis no tuvimos que padecer.

la ficha de lo que podría significar esta serie -el relato de la batalla definitiva entre la Legion of Doom y la Justice League- me di cuenta de que realmente me quería involucrar a fondo con todo el proceso del dibujo".

De esta manera y por primera vez en su carrera, Ross se dispone a pintar en su particular estilo sobre los lápices de otro artista, en un comic que saldrá con regularidad (hasta entonces, lo máximo que había hecho de color sobre lápices de otro eran portadas o ilustraciones). Asi fue como Ross y Doug Braithwaite unieron sus talentos para darle vida a la faz gráfica de la obra. Y para qué vamos a mentir... lo cierto es que con esta combinación, el trabajo de Ross gana en fluidez narrativa de una manera que nunca antes tuvo y el dibujo de Doug, claramente se realza muchísimo con el color de Alex, para lograr un prefecto equilibrio que realza la obra un montón.

Pero arranqué la nota hablando del buen tino que tiene Alex Dios a la hora de que le asignen guionista y todavía ni siquiera nombre a Jim Krueger, el responsable de que esta historia sea lo que es (aunque Ross diga que son todas ideas de él). Para tener en claro lo que Krueger se plantea hacer en *Justice*, sirve mucho leer el prólogo del primer recopilatorio. Ahí el flaco lo pone clarísimo ***"Cuando escribís a un antagonista tenés que hacerlo de tal modo que él, en su mente, se considere el protagonista. Cualquier villano, para ser un buen villano, tiene que verse a sí mismo como el héroe. No como el villano, para nada"***.

Y la historia gira un poco en torno a eso, al menos al principio, ya que para mí, en algún momento, el espíritu con el que arranca la serie se desvirtúa y empieza a abundar demasiado la machaca. Igual esto no quita que se guarden algún que otro girito interesante para el final, pero en el fondo me deja la sensación de que no se jugaron todo lo que podrían.

LOS AUTORES

Alex Ross: Nelson Alexander Ross, nacio en 1970 en Portland, Oregon, y estudió en la American Academy of Art de Chicago. Su debut se produce en 1990 con la miniserie *Terminator: The Burning Earth*, escrita por Ron Portier. Pero su carrera despega en 1994 cuando junto a Kurt Busiek realizan *Marvels*. Después de esto vendrian los diseños y portadas de *Astro City* y más tarde *Kingdom Come* junto a Mark Waid, lo que terminaría de consolidarlo como uno de los artistas fundamentales de la década del '90.

De ahí en adelante, realizaría infinitas portadas e ilustraciones para distintas editoriales, junto a algunos laburos destacables como la miniserie del *Uncle Sam* para Vertigo, toda la saga de *Earth X* (con sus dos secuelas) y los libritos de personajes de DC junto a Paul Dini

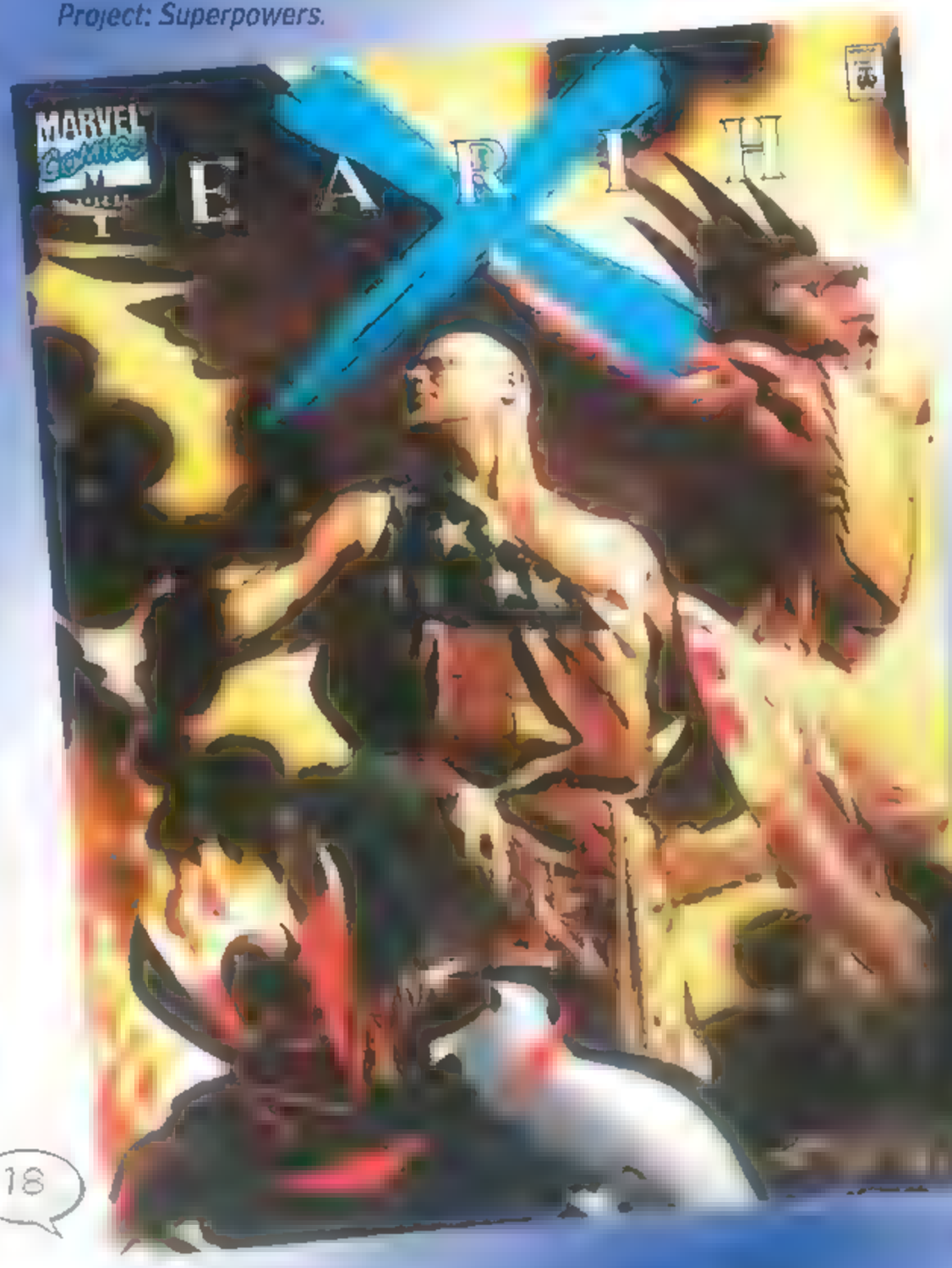
Sus trabajos posteriores a Justice, incluyen *Project: Superpowers* y *Avengers/Invaders*, ambos en colaboracion con Jim Krueger

Doug Braithwaite: Este dibujante británico arranco su carrera (como la mayoría de sus coterráneos) dibujando para revistas como *2000 AD* y *A1*. Y si bien trabajó bastante para DC en cositas sueltas, como algunos anuales o arcos argumentales de pocos números, es más reconocido por su trabajo en Marvel, donde realizó junto a Ross y Krueger la para este momento tan mencionada saga de *Earth X*

También hizo un par de cosas junto a Garth Ennis, como el majestuoso *Punisher Kills the Marvel Universe* y muchos años después, unos numeritos de la ongoing del personaje en el sello Max

En otras editoriales realizó algunos numeritos de *Ghost* en Dark Horse y de *Archer & Armstrong* para Valiant. Sus últimos laburos son unos numeritos para *Brave & the Bold*, con guion de David Hine, y la miniserie *Secret Invasion: Front Line* escrita por Matt Fraction.

Jim Krueger: Este guionista inició su carrera en el periodismo, para a[illegible] Marvel. Desde entonces, [illegible] creando series como *The Foot* [illegible] *The Last Straw Man* [illegible] de *Earth X* (a esa altura [illegible]



MALOS VS. BUENOS

La premisa con la que arranca Justice es sencillamente genial: un grupo de villanos comparte el mismo sueño. El mundo se encuentra en una crisis que lo lleva a la destrucción y todos los esfuerzos de la JLA por salvar el planeta son en vano. No importa lo que hagan, el sueño termina siempre igual: la Tierra se destruye y todos mueren.

Entonces es hora de que los villanos tomen la posta. ¿Cómo? Si, asi como lo cuento. De un dia para el otro, los más peligrosos némesis de la Justice League se dedican a pasearse por el mundo solucionando todos aquellos problemas de fondo que lo aquejan desde hace tantos años. Oasis en el desierto, miles de plantas para frenar el hambre, vacunas milagrosas que curan enfermedades de todo tipo, prótesis bionicas para todos los discapacitados, son cosas que cualquiera, con los recursos que hay en el DCU, puede hacer sólo con tener las ganas, y así es como los villanos se transforman en los nuevos ídolos de la Humanidad.

Pero claramente no todo es color de rosa, y la opinión pública va de a poco poniéndose del lado de Luthor y los suyos, al tiempo que cuestiona por qué los autoproclamados héroes nunca hicieron ninguna de estas cosas. Los miembros de la Liga caen fuera de combate, obra de sus enemigos, que claramente quieren sacárselos de encima para poder llevar a cabo su verdadero plan.

Y acá es donde la serie comienza a hacer agua ¿Por qué los villanos en el fondo tienen un oscuro plan?¿Por qué se pierde de foco el hecho de que la JLA jamás hizo nada para salvar a la Humanidad?¿Por qué no se jugaron un poquito más con el hecho de que los heroes estaban en jaque?

Qué sé yo, a mí me encanta cuando se sacude el status quo, me parece que las mejores historias salen de cuestionarse cosas que por lo general se dan por sentado. Y cuando se tiene para laburar un mundo sin ataduras, como el que plantea esta historieta, ya que se trata de un ELseworld (aunque no lo diga en ningún lado, claramente esta fuera de la continuidad), me parece una cagada que no se jueguen un poquito más. Alguna vuelta de tuerca inesperada, salirse un poco de la clásica fórmula héroes/villanos.

Creo que al final me quedé a la espera de algo que no llegó, porque en el fondo no se trata de otra cosa que una más del Bien contra el Mal, por ahí llevada a limites que antes no se habían tocado, muy over the top, pero sin perder los ingredientes clásicos de este tipo de historias y creo que eso es lo que me molesta. La fórmula está

...A NEW AGE OF PEACE AND PROSPERITY IN THE CITIES OF THE FUTURE...
...ATTACK ON THE DAILY PLANET. LOIS LANE AND JIMMY OLSEN ARE STILL MISSING...
...SOME SUGGEST SUPERMAN IS THE KIDNAPPER...

gastada. Por más que se la exprima al máximo, si no se le encuentra una vuelta más, ya no me emociona como antes. Por ahí soy yo, que me cansé de los superhéroes, por ahí es el género que se desgastó, por ahí no es ninguna y solamente esperaba más de una historia que no tenía por qué darlo. Como sea, el final de Justice me deja sabor a poco, a esto ya lo vi, a no importa lo que hagan la Liga ya me mostró lo máximo a lo que puede llegar. No se, por ahí ando necesitando que vuelva Alan Moore a demostrarme que estoy equivocado. ☑

DENNÔ COIL

PRODUCIDA POR: Madhouse

CANTIDAD DE EPISODIOS: 26

FECHA DE EMISIÓN:
12 de mayo de 2007 - 1 de diciembre de 2007

CREADOR/DIRECTOR: Mitsuo Iso

HISTORIA Año 2026. Yuko (Yasako) Okonogi y su familia se mudan a la ciudad de Daikoku, el centro tecnológico de un emergente mundo mitad virtual, creado luego de la introducción de anteojos especiales de realidad aumentada, once años atrás. Estos anteojos actúan como monitores y están equipados con conexión a Internet, un sistema GPS, y muchas otras funciones, y su uso se ha vuelto especialmente popular entre los niños. El nuevo espacio virtual de la ciudad se encuentra en constante mantenimiento a través de Searchmaton, un gigantesco antivirus robótico que puede llegar a perseguirte y atacarte si detecta software no autorizado en tu poder.

A escasas horas de llegar a la ciudad, Densuke, el perro virtual de Yasako, se pierde al caer en un espacio virtual obsoleto y se infecta con un peligroso virus. Al intentar recuperar a su mascota, la niña conoce a Fumie, quien forma parte de una agencia de "ciber-detectives" compuesta íntegramente por niños equipados con una variedad de herramientas digitales ilegales (tales como poderosas meta-tags, rayos o paredes virtuales), y liderados por la abuela de Yasako. La anciana libera a la mascota del virus a cambio de que su nieta se una a la agencia. En sus primeras aventuras, Yasako entra en contacto con otros chicos con gran destreza en el manejo de la realidad aumentada, entre ellos una hacker llamada Yuko Amasawa (apodada Isako).

Mientras investigan una serie de eventos que involucran a los "llegales" –programas rebeldes que habitan el ciberespacio obsoleto o dañado-, se revela que este mundo no es tan inofensivo como parece. Existen leyendas urbanas acerca de chicos cuyas almas fueron llevadas hacia el "otro lado" –una especie de reino fantasma de realidad virtual-, y que los anteojos contienen peligrosas funciones ocultas. Eventualmente se descubre que los anteojos contienen una interfaz cerebro-ordenador bidireccional conocida como Imago, cuyo uso prolongado puede inducir un fenómeno conocido como "dennô coil", en el cual el "yo" digital se separa del cuerpo físico, lo cual provoca un coma o muerte cerebral. Este y otros secretos, como por ejemplo qué es exactamente el otro lado, cómo se originó y quién lo domina, han sido celosamente protegidos por la corporación Megamass, responsable de la nueva tecnología.

Cuando Isako es atraída hacia el otro lado en un intento desesperado por encontrarse con su hermano, Yasako arriesga su propia vida al entrar allí para traerla de regreso antes de que sea demasiado tarde, para lo cual contará con la ayuda de su familia, amigos y de Densuke, que resulta ser mucho más que un simple juguete virtual. Con más reminiscencias de Miyazaki que del cyberpunk –a pesar de toda la parafernalia tecnológica-, *Dennô Coil* es un soplo de aire fresco para la ciencia ficción. **(Andrea Vega)**

EXTRA DATA:
La serie estuvo en desarrollo durante más de una década, y ha tenido una enorme repercusión en su país, donde resultó premiada en el Festival de Artes Visuales de Japón en 2007, en la Feria Internacional de Anime de Tokio (en el rubro Television) y en la Convención de Ciencia-Ficción, entre otros reconocimientos recibidos

Un lugar Una pasión...

SW toys COLECCIONABLES

vení a visitar el showroom más grande y exclusivo de argentina!!!

...elegí la colección que quieras

star wars / anime / peliculas y series / heroclix / posters / venta y alquiler de trajes remeras / pins / llaveros / y mucho mas...

te esperamos, no te lo podés perder!

STAR WARS

Y sólo por mencionar este aviso te ganaste un 10% de descuento sobre tu primera compra.
Y a partir de ahí no nos hacemos responsables por tu adicción a **SWToys!!**

PASA A VISITARNOS POR SARMIENTO 1562 PB 1 / CAPITAL FEDERAL
TEL/FAX 4373-4100 / INFO@SWTOYS.COM.AR / WWW.SWTOYS.COM.AR

eternia
COMIC - ANIME - CINE - ROCK

Av. Meeks 172 (B1832DED)
Lomas de Zamora - 4292-8103

Historietas | Cartas | Rock | Literatura fantástica y heroica

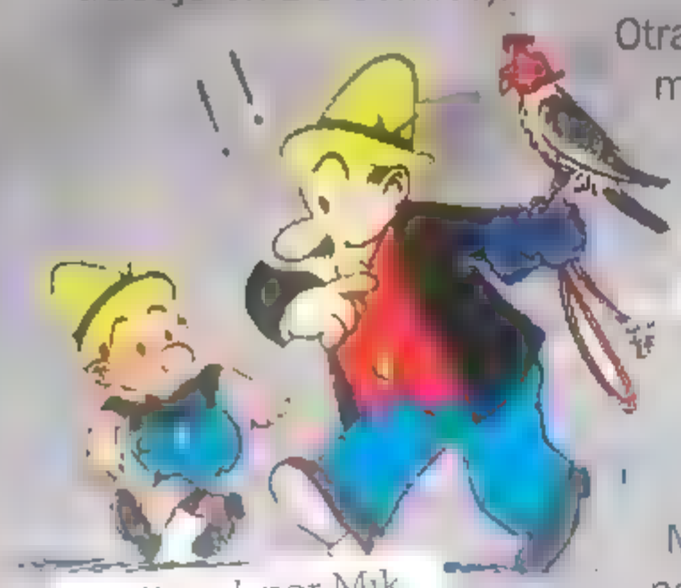
Tres hombres y un pingüino

Estas historias sobre el comic moderno suelen empezar de la misma manera: con el auge de las revistas ilustradas a finales del Siglo XIX y específicamente en los países del norte de Europa, con una tradición en la que se alternaba la creación de literatura infantil en viñetas y la sátira política. Entre esos estaba Carl Røgind que dibujaba una versión danesa de la historieta americana *Foxy Grandpa* (*Spilopmagerdrengene og den fiffige Onkel*).

Sin embargo, el gran impulsor de las historietas que tuvo Dinamarca fue Robert Storm Peterson, mejor conocido como Storm P. (1882-1949), destacado pintor, actor, caricaturista y animador que creó entre otras dos historietas delirantes que sentarían la base de una escuela humorística nacional: en 1913 apareció *De tre små mænd og Nummermanden* (Los tres hombres pequeños y el hombre que pone los números), protagonizada por los tres traviesos tipos del título y el hombre de los números, un personaje que se encargaba de poner la numeración de cada viñeta. En 1922 crea *Peter Vimmelskaft* que se transformaría en *Peter Og Ping* (Peter y Ping), cuando el protagonista conozca a un pingüino que lo acompaña a todos lados vestido como él. Esta fue la primera tira danesa de fama internacional.

Los silenciosos de siempre

En 1930, se crea en Copenhague el P.I.B., primer syndicate danés de distribución de tiras, a imitación de los norteamericanos. Las primeras historietas que se dedican a producir son adaptaciones de obras literarias. Luego en 1937, siguiendo la línea Storm P. y del sueco Oskar Jacobson y su tira muda *Adamson*, aparece la genial *Ferd'nand* de Mik (Henning Dahl Mikkelsen). El protagonista es un tipo de bigotito chaplinesco y un sombrero como el de Chico Marx. Tiene una esposa que generalmente le grita o lo pone a hacer trabajos domésticos y tiene miles de oficios según convenga al gag de cada tira. Esta tira aparece aún hoy en diarios de todo el mundo, dibujadas por Henrik Rehr que firma "Mik Rehr".en 1955 Mik le pasó la responsabilidad de la tira a su ayudante Frank Thomas y luego en los '60 a Al Plastino (más conocido por su labor trabajo en DC Comics).


Fe d'nand por Mik

Otra tira que alcanzaría fama mundial es *Alfredo*, surgida a finales de los '40 en el diario francés *Le Figaró* y estrenada en Dinamarca a principios de los '50. Fue creada por Cosper Cornelius y Jørgen Mogensen y firmada con el seudónimo Moco, nombre con el que

Valhalla, de Peter Madsen

nos países. Alfredo, cabezón y de bigotito suele tener una mujer grandota y temible y un hijo, como Ferd'nand, pero suele pasar más tiempo persiguiendo mujeres.

Estas historietas mudas fueron populares en la Argentina, la primera (como *Ferdinando*) apareció durante décadas en el diario *La Razón*. *Alfredo* salió en la revista *Flash!* durante la década del '80, muchas veces como relleno de alguna página.

Más allá de Asgard

Dinamarca es la tierra del fantasma del rey Hamlet, de sagas sangrientas y de los dioses nórdicos. Pero tiene tal tradición humorística, que la aventura nunca deja de mezclarse con la sátira. Ya en los '40, las principales publicaciones dedicadas a las series de acción llevaban los nombres daneses de personajes cómicos yankis.

En revistas como *Skipper Skræk* (Popeye) o *Kong Kylie* (Rey Petiso) aparecían numerosas tiras norteamericanas, pero con la ocupación alemana durante la Segunda Guerra Mundial, dibujantes daneses debieron ocuparse de continuarlas y dieron paso a otras con temas nacionales. En *Skipper Skræk*, por ejemplo, el dibujante Willy Nielsen creó la historieta Egene, que transcurría en la Dinamarca prehistórica. Estéticamente debía mucho a *Prince Valiant* de Harold Foster y a los comics de vikingos de Hans G. Kresse (que también eran publicados en la revista). La serie duró de 1948 a 1961 y fue muy popular.

Otra serie que cosechó éxitos, pero como tira diaria en el periódico *Berlingske Tidende*, entre 1970 y 1980 fue *Dr. Merling*. La historia creada por Knud V. Larsen transcurría en Europa a finales de 1870 y estaba protagonizada por hipnotizadores, charlatanes y magos. Había un duende con la cara del Ayatolá Khomeini e incluso platos voladores, pero siempre mantenía un tono de suspenso y horror.

Pero si hablamos específicamente de dioses nórdicos, hay que mencionar a Peter Madsen, cuyo gran éxito de 1977, *Valhalla* (escrita por Hans Racke Madsen) fue seguido por 13 álbumes y una película animada en 1986

Como resulta típico en un danés, Madsen ha ilustrado los cuentos infantiles de Hans Cristian Andersen y creado una serie de novelas gráficas basadas en la Biblia.

El glorioso Robin Wood, quien viviera muchos años en este país, alguna vez dijo "El danés no es un idioma; es una enfermedad de la garganta". Contra esa limitación, la de un idioma casi imposible de traducir y hablado por apenas cinco millones y medio de personas, lucha todos los días

AÉREA

LA HISTORIETA EN Dinamarca

por Fabio Blanco

Gnuff, de Freddy Milton

Entre ellas se destaca "El Hijo del Hombre" (*Mennes-kesønne*) una historia de la vida de Jesús pintada en acuarelas y relatada desde el punto de vista de distintos personajes. La Sociedad Bíblica Danesa publicó un libro de estudio acerca de esta historieta y puso a la venta posters basados en sus páginas.

Otra historieta premiada, pero por la Sociedad Egiptológica Danesa es *Nofret* (1986), que como ya habrán sospechado, transcurre en el Antiguo Egipto, y que tiene ya más de diez álbumes. Protagonizada por una chica del año 1360 AC., la serie sigue sus aventuras no solo en Egipto, sino también por la Creta Minoica, el Imperio Hitita y Siria. La fascinación de su autora, Sussi Bech por la egiptología la llevó a crear *Aída Nur*, una historia policial alrededor del descubrimiento de la tumba de Tutankamon en 1922. La historieta fue prepublicada en el diario *B.T.* en 1991. Ese año apareció el primer álbum, y su continuación al año siguiente, pero las dos series se siguen vendiendo en Dinamarca y otros países de Europa.

Funny Animals

Freddy Milton, admirador y estudioso de Carl Barks, ha dibujado, además de innumerables historietas marca Disney, un par de álbumes dedicados a otro ave, el Pájaro Loco de Walter Lantz. Dentro de esas historias, Milton desarrolló sus propios personajes, una familia de lagartos llamados Gnuff que luego aparecieron en la revista *Søren Spætte* de 1981 a 1985. Los Gnuff pronto tuvieron álbumes y una tira en la prensa dominical.

En Dinamarca el funny animal tiene una importancia histórica. En 1951 Carla y Vilhelm Hansen recibieron el encargo de crear un personaje infantil y de ello surgió Rasmus Klump, un simpático osito, acompañado por un pingüino y otros animales. La tira se volvió inmediatamente popular y fue publicada en libros.

Pero a mediados de los '50 había toda una paranoia respecto a las historietas, en parte debido al libro *La seducción del inocente* (1953) del Doctor Frederic Wertham. Las organizaciones de padres no querían que los comics entraran en las librerías, pero *Rasmus Klump* era un éxito y los libros había que venderlos en algún lado, así que el osito les abrió paso a un montón de títulos más que pronto llenaron las estanterías. *Rasmus Klump* es al día de hoy un best-seller de la historieta infantil europea.

Morite de risa

Si te vas a Dinamarca, vas a encontrarte con dos grandes comiquerías en Copenhague: Faraos Cigarer y Fantask. En ellas podés conseguir comics internacionales en danés, desde Stan Lee a Horacio Altuna. En la misma ciudad, a fines de Mayo se realiza el "Copenhagen International Comics Festival". El evento del 2008 tuvo de invitados a Don Rosa, Warren Ellis, Jean-Claude Mézières y Pierre Christin (autores de *Valerian*) y Martin Kellerman y Peter Madsen.

Dinamarca también es el país donde se hicieron las caricaturas sobre Mahoma que desataron la ira musulmana hace unos años. Teniendo en cuenta la tradición humorística del país, todavía deben estar haciendo chistes al respecto. ☑

Teddy Kristiansen, *astro danés del comic yanki.*

YA BASTANTE ALEJADO DEL MANGA, PERO CON VARIOS CLASICOS EN SU COSECHA, ESTE MONSTRUO CONSAGRADO EN LOS '80 DECIDIO FORJARSE UNA CARRERA COMO REALIZADOR CINEMATOGRAFICO, EN LA QUE COMBINA EXITOS Y FRACASOS DE MODO BASTANTE PAREJO. PIONERO DE LA INVASION DEL MANGA Y EL ANIME EN OCCIDENTE Y RESPONSABLE DE UN PUÑADO DE OBRAS MAESTRAS, ESTE ES EL GRAN

KATSUHIRO OTOMO

por Martín Fernández Cruz

Sí, Otomo es el director de *Akira*, esa película a la que todos los fanáticos del animé y el manga le debemos gratitud eterna. ¿Por qué? Porque ustedes, y me dirijo a los menores de 20 años, no podrían encontrar en sus televisores ni cinco minutos de ningún animé si no fuera por esta película. Y aunque esta nota no va a centrarse en *Akira* (ya me avisaron que no hable mucho de la peli, así que intentaré reprimir mi entusiasmo por la misma), hay que destacar que fue a través de ese film que el animé se hizo popular a nivel mundial, lo que no es poco decir. Katsuhiro Otomo en la actualidad se dedica menos a los comics y más al cine, tal como hace Frank Miller, pero a diferencia de este último, Otomo sí sabe de cine y sí puede hacer una película con un lenguaje visual atractivo y personal. La carrera de Katsuhiro se divide entre la pantalla y las viñetas, pero no quiero dispersarme, así que comencemos por sus mangas.

KATSUHIRO ESTATICO

Katsuhiro Otomo llega al mundo el 14 de Abril de 1954. En su juventud miraba con fascinación el cine americano, y sus films fetiches eran *Easy Rider*, de Dennis Hopper, y *Rebelde Sin Causa*, de Nicholas Ray. Ambos films tenían en común (además de las motos) el ser una suerte de radiografía social de los adolescentes de aquella época: por un lado los hippies y por el otro, los chicos de ámbitos académicos. De hecho, *Rebelde...* tiene muchos pun-

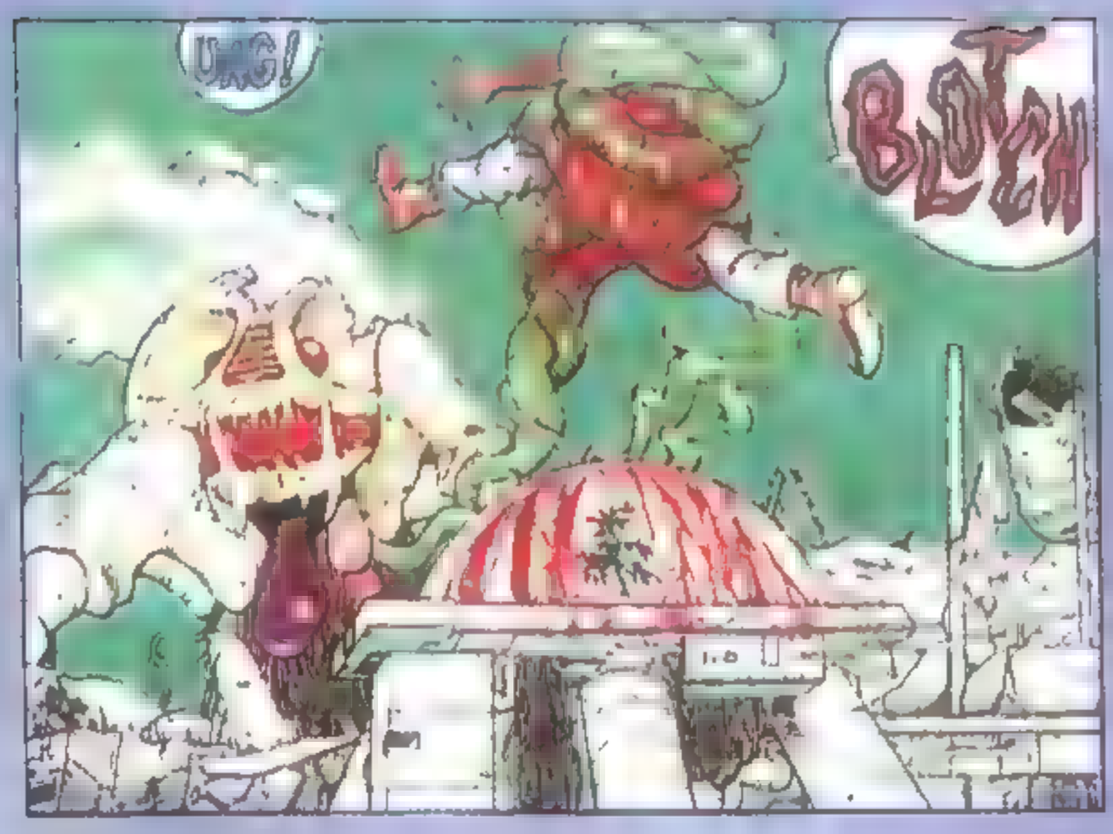
tos en común con *Akira*. Y si bien Otomo consumía mucho manga, comic americano y europeo, sus principales influencias vinieron del cine y la animación.

En 1973, Otomo debuta profesionalmente con un manga corto titulado *The Gun Report*. A lo largo de esa década, el autor publicaría varias obras cortas sin mucha repercusión, mientras también trabaja como ilustrador publicitario. Por esos años, los mangas del autor no eran de ciencia-ficción, sino mas bien de corte paródicos o de estudiantes. Ejemplo de esto es *Boggie Woogie Waltz*, una serie de mangas cortos que retratan la vida en Tokio. En el '77, y luego de una viaje a New York, el mangaka publica *Nipón Sayonara*, la historia de un profesor de artes marciales que debe vivir en Manhattan.

Recién en 1979 Otomo publica un manga que le valdría un reconocimiento unánime: *Fireball*, serializado originalmente en la revista *Action Deluxe*. Esta serie contiene varios de los elementos que luego serían típicos en las futuras obras del autor: futuros distópicos con fuertes conflictos sociales y gubernamentales, los experimentos con humanos, los poderes psíquicos, la relación del hombre con la tecnología y un dibujo fuertemente realista. Esta obra, que duró pocos capítulos y quedó inconclusa, le permitió al autor darse a conocer en el mundo del manga. *Fireball* transcurre en un futuro en el que una entidad tecnológica llamada simplemente "Atom" dirige a los responsables políticos de la nación. Casi nadie sabe esto, y unos guerreros deciden hacer pública esta verdad. Y en ambos bandos se encuentran dos hermanos, uno de ellos, el que trabaja en el gobierno, posee poderes psíquicos, y decide prestarse a un experimento. Mientras trabajaba en este manga, Katsuhiro comienza a pensar el que sería su siguiente trabajo y decide colgar por la mitad *Fireball*, sin importarle que la historia se encontrara en un momento crítico, ni que dejaría a los lectores con la sangre en el ojo.

En 1980, Otomo publicó *Domu* (Pesadillas), comic que gozaría de un éxito inmediato. En los días en que lo preparaba, Otomo vivía en Tokio, en un complejo de departamentos habitados en su gran mayoría por adolescentes de todas clases sociales. Las experiencias que el autor vio y vivió en estos bloques de edificios le sirvió como inspiración para *Domu*, ya que esta historia transcurre justamente en estas viviendas. *Domu* fue serializada entre Enero de 1980 y Julio de 1981 en la revista *Young Magazine*, y luego fue recopilada en tres tomos. Domu es un manga en el que Otomo despliega una segunda vertiente temática que le interesa. Esta vez la trama se aleja de los complejos tecnológicos para focalizarse en los hombres con poderes psíquicos. Y si bien en *Fireball* ya había hombres con dotes sobrenaturales, en *Domu* este elemento se halla en primer plano.

Pero a pesar de que en *Domu* prima el thriller psicológico sobrenatural, Otomo pone la lupa en la parte social, en el ecosistema vecinal que existe en el complejo de departamentos en los que transcurre la historia. Y es ahí donde reside el verdadero talento del mangaka; en esta historia Otomo se preocupa por entender a sus personajes y qué los motiva, y eso se traduce en una lectura

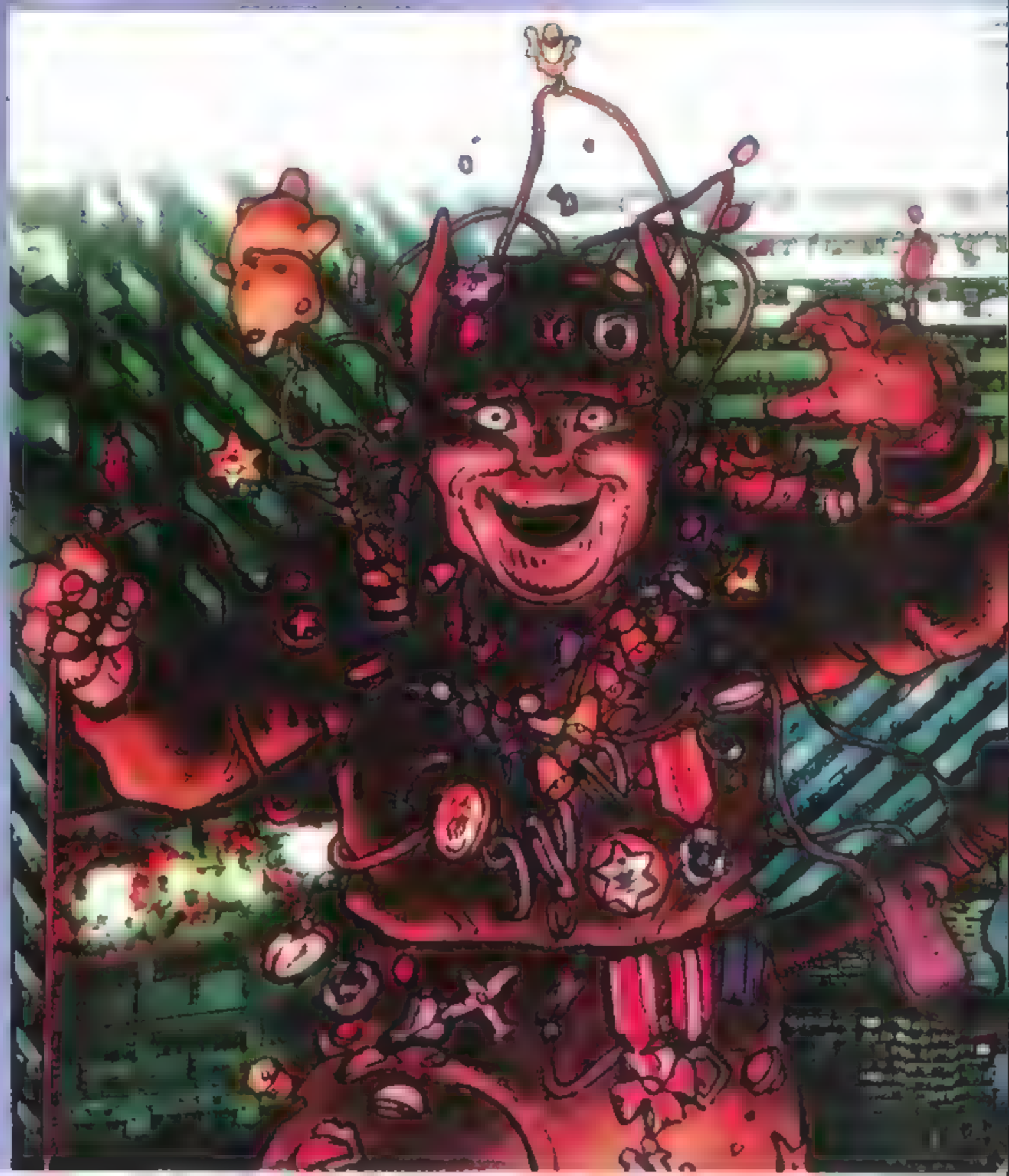


fluída y convincente. Otro punto a favor en *Domu* es lo grandioso de su dibujo: Katsuhiro se mueve con el lápiz como pez en el agua y su dibujo ya posee esa aspereza tan característica de sus trabajos. La importancia de este manga no es poca cosa, ya que en 1983 le significó al autor el premio a mejor obra de ciencia-ficción en el Japan Science Fiction Grand Prix, un premio que por primera vez fue entregado a un manga y no a una novela.

EL GRAN PASO Y FINAL ABRUPTO

1982: *Akira*. Ríos de tinta se han escrito sobre el manga más importante de Otomo y seguramente uno de los comics más espectaculares de todos los tiempos. Los que no leyeron el comic, vayan y lean. Los que no vieron la película, vayan y vean.

La publicación de *Akira* comenzó en la revista *Young Magazine*, en Diciembre del '82. Al principio, se planteó



TETSUOOOO.....EHM, DIGO: TRAVISSSSS

En los últimos meses se supo que la productora de Leonardo Di Caprio, Appian Way, adquirió los derechos para llevar al cine, en conjunto con Warner Bros., dos populares animés: *Ninja Scroll* y *Akira*.

Sobre la adaptación del manga de Otomo, sólo se sabe lo siguiente: serán dos películas y ambas se basarán en mayor medida en el manga y no tanto en el film animado. La acción transcurrirá en Neo Tokio y todos los actores serán orientales...

Seh, ojalá... La acción transcurrirá en Neo-Manhattan y los protagonistas serán en su mayoría americanos, y tal como dice el título, todo indica que Tetsuo será rebautizado como Travis (ya llegará el infame que diga que es un homenaje a Travis Bickle)

El guión está a cargo de Gary Whitta, quien hasta el momento sólo escribió un film a estrenarse en el 2010 llamado *The Book of Eli*. Sobre los protagonistas mucho no se sabe, pero Di Caprio declaró que no participará como actor en el proyecto. En cuanto a un posible director tampoco hay información. La única certeza, hasta el momento, es que *Akira* será estrenada en el 2011.

como una historia corta, pero la buena respuesta del público hizo que la historia se extendiera hasta 1990. El motivo por el que el manga tardó tantos años en finalizar no fue solamente por su extensión, sino que a mitad de los '80, a Otomo se le presentó la oportunidad de dirigir la película de animación basada en este comic. Y el trabajo que al director le significó encarar ese largometraje, supuso que el final del manga se viera pospuesto por un largo tiempo.

Akira incluso ostenta el honor de haber sido uno de los primeros mangas en desembarcar en EEUU, a través de la línea Epic de Marvel. Pero como ya sabemos, los yankis consideran que si algo viene de afuera, hay que retocarlo y "adaptarlo" al público americano. Y un comic en blanco y negro es prácticamente un insulto, por lo que le dieron a Steve Oliff la tarea de colorear el manga. Afortunadamente, el experimento no salió nada mal y la versión a color resultó ser una grata sorpresa, mérito único y exclusivo de Oliff, a quien le encomendaron tan desagradable tarea como es manosear un comic ajeno. Pero no sólo en los colores vino la modificación, sino también en los guiones, que fueron "suavizados" para las delicadas e impresionables mentes de los lectores americanos. La versión española de Glénat tomó para su edición la versión coloreada. Actualmente, pueden encontrar este manga completo en una lujosa edición blanco y negro publicada en EEUU en 6 volúmenes recopilatorios.

Y la pregunta del millón es: *¿Akira*, es tan buen manga como dicen? Si, y es mejor que casi cualquier manga que puedan leer, y si los lectores fueran más exigentes y los editores más arriesgados, el mundo del manga miraría más a *Akira* y menos a Naruto y esas cosas. *Akira* es un manga imprescindible y cuya lectura nos hace dar cuenta de cuán amplio puede llegar a ser el lenguaje visual en un comic.

Para 1990, Katsuhiro Otomo era un artista muy respetado no sólo por su labor en los comics, sino también por su rol como director de cine. Pero paulatinamente, el manga dejó de interesarle como medio. Ese mismo año comenzó un nuevo manga: *La Leyenda de Madre Sarah*, pero esta vez se limitó a escribir y dejó que se encargara de los dibujos Takumi Nagayasu, un buen dibujante que se acomoda al realismo típico que exigen las historias de Otomo. La historia transcurre una vez más en un futuro apocalíptico en el que una mujer se embarca en un viaje para encontrar a sus hijos. *Madre Sarah* también fue pu-

blicado en la revista *Young Magazine* y finalizó recién en 2004, sin haber causado un gran interés en sus lectores, probablemente porque Otomo estaba más concentrado en su labor en cine que en el guión de este manga.

Y hay que decirlo, si bien el autor tiene obras de lectura obligatoria, a la vez pareciera que agotó sus cartuchos muy rápido. Porque si nos detenemos en su carrera, nos daremos cuenta de que Otomo tienen un prestigio gigante para un autor que posee una producción tan corta. Es que todo se lo debe a *Akira*, y si bien está justificado el reconocimiento, al finalizar ese manga, Katsuhiro se volcó al cine probablemente porque en el comic ya no tenia nada más que decir, y esto se ve claramente en *Madre Sarah*, un manga que esta años luz de la calidad alcanzada anteriormente.

Por fuera de este manga, Otomo colaboró en la antología de Batman titulada *Black and White*, con una historia corta. Un cierre un tanto apagado para la vida artística de un mangaka que supo innovar considerablemente el lenguaje narrativo en el comic.

OTOMO EN ESPAÑOL

Por suerte, la obra de Otomo se consigue con relativa facilidad en español. *Akira* y *Domu* fueron editadas, aunque actualmente ambas son un tanto difícil de encontrar, sobre todo *Akira*, por la cantidad de volúmenes que componen la obra completa.

Pero los dos tomos que pueden buscar y encontrar son los pertenecientes a *Memorias*. Son dos libros que recopilan una gran cantidad de los primeros trabajos cortos que Otomo hiciera en sus primeros años como mangaka. Ambos suman un total de 13 mangas, entre los que se encuentran historias fabulosas como *Hair*, *Swing* en tono menor, *Fireball* y *Adiós a las armas*; también hay otras historias que no pasan de ser pequeños chistes, todos ellos logradísimos, como *El viejo y el Mar*, *El Genio de la botella* y *La Mesa Redonda*.

Por fuera de estos relatos, en 1996 Planeta De Agostini editó un volumen titulado *La Escolta del Sultán*, un manga de yakuzas para el que Otomo escribió solamente el primer episodio ("Tarde de Perros"), aquí los dibujos son de Akihiko Takadera.

OTOMO EN MOVIMIENTO

Katsuhiro entra en el mundo de la animación en 1982 con *Give me a gun, give me freedom*, un corto en 16mm que fue su primer trabajo como director. Al año siguiente trabaja en el film *Harmagedon: Genma Taisen* como diseñador de personajes y en el film animado *Crusher Joe*, también como diseñador.

1987 sería el año en el que Otomo despegaría como director: por un lado es contratado para dirigir un segmento de *Labyrinth Tales*, un film compuesto por varios cortos de ciencia-ficción. A Katsuhiro le tocó dirigir *Construction Cancellation Order*, una historia que transcurre en un país ficticio de Sudamérica. Como nota de color, cabe resaltar que otro tanque de la animación en dar sus primeros pasos en *Labyrinth Tales* fue Yoshiaki Kawajiri.

El otro trabajo importante que Katsuhiro realizó durante el '87 fue en otro film compuesto por cortos: *Robot Carnival*. Aquí Otomo dirigió las secuencias de apertura y cierre. Al igual que Akira, este film posee el honor de haber sido uno de los primeros animés estrenados fuera de Japón. Al ser televisado en EEUU, resultó ser el primer punto de contacto con la animación japonesa para miles

de americanos, y lo mismo sucedió en Argentina, donde el Cartoon Network emitió el film en inglés un sábado por la madrugada, allá por el año '94 (junto con *Vampire Hunter D* y *Twilight of the Cockroaches*).

En 1988, Otomo hace historia al estrenar *Akira*, su mejor y más representativo film. Luego de su realización, Otomo decide embarcarse de lleno en el cine. Envalentonado con el éxito mundial de *Akira*, en 1991 dirige una película de acción real llamada *World Apartment Horror*, una comedia negra que no es la octava maravilla pero se disfruta bastante. Al tiempo, salió una adaptación al manga, escrita por Otomo y dibujada como los dioses por otro genio de la animación: Satosni Kon.

También en 1991, Otomo escribe el film animado *Roujin Z*, uno de sus guiones más flojitos. En 1995, dirige el segmento Cannon Fodder del film *Memories*. Aquí Otomo intenta alejarse de la animación actual japonesa y busca una identidad propia para su corto, el cual trabaja principalmente a través de travellings constantes y de planos de larga duración, sin caer en un ritmo más acelerado y de cortes rápidos.

En 1998 Otomo trabajaría como supervisor en *Spriggan* y *Perfect Blue*, dos películas recontra-taquilleras al momento de su estreno. En 2001, escribió el guión de *Metrópolis*, el film animado basado en el manga de Tezuka. Recién en 2004, Otomo volvería a la silla de director con el film animado *Steamboy*, película que salió un huevo pero que fracasó estrepitosamente, ¿Por qué? Porque una vez más vemos lo mismo: las peleas generacionales, el violento paso de la juventud a la adolescencia (tras ver la pubertad de una forma tan jodida como en *Akira*, esto no nos mueve un pelo) y el tema principal: ¿hasta qué punto puede alguien aprovechar las innovaciones tecnológicas?. *Steamboy* resulta ser una especie de hermano tonto de *Akira*: quiso volar mucho más alto, pero terminó por darse la cara contra el suelo. La animación es realmente asombrosa (de hecho, me pareció lo mejor que hay dentro de la animación actual, junto a Pixar), pero con eso no basta. El mayor problema es que esta película respira una prolijidad total que, a priori, asombra, pero que después se convierte en aburrimiento. Otomo tiene una serie de ideas visuales incomparables, pero el guión no acompaña, y como dice el dicho: "Para prueba basta un botón". *Akira* es excelente, pero no admite prolongaciones. Y *Steamboy* es justamente eso, una prolongación mal parida, una actualización de un universo que no necesita renovarse, porque todavía sigue vigente. Pero lo peor es ese descuido de la historia, de la evolución de la narrativa. Pareciera que hubo puntos que a Katsuhiro le parecieron aburridos y decidió pasarlos de largo, lo cual genera confusión en la trama. Quizás suene aventurado decir esto, pero pareciera que a Otomo le pasó lo mismo que a George Lucas con *Episodio I*. Ambos se entusiasmaron tanto con los chiches, que dejaron la historia en un segundo plano. Y en el caso de *Steamboy*, ese descuido por el argumento es lo que terminó de hundir al film.

Luego de ese traspié, Otomo dirigió en 2006 su segundo largometraje con actores: *Bugmaster*,. En el mismo año, el ex -historietista trabajó en los OVAs *Freedom Project* como diseñador de personajes y mechas.

¿MANGA O CINE?

El futuro de Katsuhiro Otomo es un misterio.

Si tenemos en cuenta que desde el final de *La Leyenda de Madre Sarah* en 2004, Otomo no dio señales de querer escribir un nuevo manga (de dibujarlo mejor ni hablar), no es descabellado pensar que el mundo del comic a Otomo ya no le interesa en absoluto.

Diferente es lo que sucede con el cine y la animación. Si bien *Steamboy* fue un fracaso y Otomo ya no es sinónimo de éxito como lo supo ser en los '80, el ahora cineasta insiste en hacer una carrera en la pantalla grande, la cual alterna con pequeños trabajos como diseñador en OVAs y películas ajenas. Probablemente, en algún tiempo tengamos novedades de una nueva película dirigida por él (ya sea de animación ocon actores), pero mientras tanto, deberemos conformarnos con sus viejas glorias (*Akira*, *Robot Carnival*, *Memories*) y pedirle a Otomo que vuelva a sorprendernos con el talento que supo tener en el pasado. ☑

ENTELEQUIA

Comicbookstore

MEGALOCAL DEDICADO
AL CINE Y LA HISTORIETA
Libros, revistas, posters, remeras,
merchandising.....y mucho más!

Juramento 2584. Capital. 4788-4521
Talcahuano 470. Capital. 4371-0886
e-mail: info@entelequiaonline.com.ar
www.entelequiaonline.com.ar

ZONA CRITICA

4 SEGUNDOS (COMIC INTERRUPTUS)

De Feliciano G. Zecchin y Alejo G. Valdearena.
216 páginas. Editorial Ivrea.

¡Y salió nomás! Marcos, el Zurdo, Aníbal y Terli están otra vez en los kioscos y eso llena de alegría el corazón. Aquellos siete números del clásico cómic editado por Pipabang! Comics fueron impecablemente recopilados por Ivrea, en un volúmen lujosísimo, y que además incluye algunas anécdotas ignoradas y episodios que nunca vieron la luz para el gran público.

Ya es buenísimo desde la portada. Están todos: los tintoreros argelinos, Turturulo, los abuelos de Aníbal, Marina, la remera gastada de Baywatch, los sahumerios con olor a fósforo y el cuadro de la pizza de ananá... ¡Cuántos recuerdos!

Al final de cada historieta, se revelan varios secretos o sucesos que pasaron desapercibidos, así como la similitud de situaciones con hechos reales protagonizados por los mismos autores o su entorno, la participación del mítico Lito Ming en la columna "El ABC de la seducción", o el desenlace del secuestro del enano de jardín, ocurrido en el stand de Pipabang en el caótico Fantabaires 2000.

En sí el libro está bárbaro, leerlo es un placer, los 35 pesos desembolsados están absolutamente justificados. Pero hay que decir que si bien incluye todas esas cosas anteriormente mencionadas, le faltan muchísimas otras. Seguramente por una cuestión de espacio, Ivrea decidió no incluir la mayoría de las entrevistas del Mono Warhol ni las aventuras del Hombrecito Verde que recorre los objetos, el evangelio según Fulanito y las míticas recomendaciones cinematográficas del n°1, entre otros textos. Por otro lado, los personajes están más bronceados (y no precisamente por no usar protector solar) y se reescribieron varios diálogos con algunos cambios insignificantes (inútiles, bah), sobre todo en las palabras y frases picarescas.

"Sepa usted, lector o lectora, que está ante un rompecabezas al que le faltan piezas, que inicia un paseo entre arbitrarios escombros que no lleva a ninguna parte", concluye el prólogo del biógrafo y estilista Rolo Soto, y con justa razón. La lectura de este libro deja aquel gusto amargo característico de los finales abruptos y forzosos, que ya habíamos experimentado ocho años atrás, pero no es culpa de Ivrea ni de los autores, quienes hicieron un trabajo excelente. ¡Chorros, chorros, chorros, devuelvan los ahorros!. **(Julián Crudo)**

Puntaje: 9 pelos en la axila

JOKER

De Brian Azzarello y Lee Bermejo.
128 páginas . DC Comics

Parece que DC está empeñada en sacarle el jugo a toda la iconografía salida de las películas de Batman de Christopher Nolan. Ya sucedió antes cuando Bats dejó las calzas de lado y adoptó el traje creado para las películas de Tim Burton. Por eso, ahora que el Joker ha obtenido una nueva apariencia, no es extraño que los editores de DC pidan a sus dibujantes que copien las facciones del malogrado Heath Ledger en cuanto proyecto incluya al personaje.

Joker es una historia escrita por Brian Azzarello (*100 Bullets*) quien ya había incursionado en la mitología del murciélago algunos años atrás con *Broken City*. En esta ocasión, Azzarello vuelve a lo que mejor le sale: una historia de mafiosos. El Joker sale de Arkham y adopta como ayudante al único miembro de su banda que se digna a ir a buscarlo: Johnny Frost. A partir de ese momento, el Joker comienza una carrera para retomar el cetro de rey del hampa de Gotham City y se gana los favores de otros villanos como Penguin, Riddler y Croc a la fuerza.

La historia podría compararse a un capítulo de *Los Soprano* mezclada con *The Dark Knight*: hay mucho componente psicológico en el medio y un protagonista (Frost) que intenta comprender el modus operandi de su admirado villano.

El arte de Lee Bermejo es impecable. Si bien logra captar los detalles del personaje interpretado por Ledger, no lo dibuja exactamente igual (según el dibujante, cuando vio las primeras fotos de Ledger ya tenía 40 páginas terminadas) y hace que la obra que se desprenda del adjetivo de "oportunista" para convertirse en una historia independiente. Sorprende también el diseño del resto de los personajes que parecen un lejano boceto de lo que podrían ser si hubiese más secuelas de las películas de Nolan, con especial énfasis en Croc y Riddler que parecen un pandillero negro con escamas y un loquito tatuado respectivamente.

Joker es una buena oportunidad de leer algo fresco sobre este desgastado personaje y eso se agradece a la altura de los acontecimientos. **(Hernán Khatchadourian)**

Puntaje: 8 sonrisas

LADY SNOWBLOOD (SYURA YUKI HIME)

Toshiya Fujita, 1973. 97 minutos. Tokyo Eiga/Toho. Basada en el manga de Kazuo Koike.

Japón, era Meiji. Un maestro, su esposa y su pequeño hijo llegan a una villa donde son confrontados por un grupo de matones que ofrece "protección" a sus habitantes a cambio de dinero. Alegando que el hombre es un oficial del gobierno que viene a oprimir al pueblo, lo asesinan a él y a su hijo. Sayo, su mujer, es dejada con vida para ser maltratada y violada; tomada como esclava sexual por uno de los asesinos, aprovecha para matarlo y es condenada a prisión. La mujer pondrá en práctica un plan de seducción con los guardias para tener un hijo que pueda obtener venganza de los tres asesinos restantes. Sayo muere luego de dar a luz a una niña, Yuki, quien será entregada a un monje para su entrenamiento. Luego de veinte años, y armada con una espada corta que se oculta en el mango de una sombrilla, Yuki cumplirá con el propósito para el cual fue concebida.

Aunque actualmente las películas con temática samurai protagonizadas por mujeres son comunes, no lo eran en los '60 y '70 –cuando el chambara estaba en pleno apogeo-, y ése es el primer aspecto a destacar en *Lady Snowblood*. La película hace gala de una variedad de técnicas novedosas para la época, tales como la narrativa no lineal –con flashbacks que incluyen el uso de ilustraciones del manga-; la división en capítulos, cada uno con su respectivo título; los rápidos acercamientos de cámara; largos silencios opresivos; infinidad de tomas congeladas; y por supuesto, la extrema estilización en las secuencias de acción. Pero lo que le agrega relevancia a esta historia es su reflejo de la ansiedad de una era de confusión social y política, y la visión intimista de la violencia como algo cíclico. La actriz/cantante Meiko Kaji interpreta el rol principal con perfección estoica, a tal punto que su único y gran estallido emocional hacia el final se siente como un muy necesitado alivio.

Pero si sólo querés sumergirte en toda la gloria del gore y ver algunas buenas escenas de lucha, también quedarás satisfecho. *Lady Snowblood* no es en sí una gran película, pero es un buen exponente del cine clase B japonés de los '70. **(Andrea Vega)**

Puntaje: 7 miembros amputados

NO ME DEJES NUNCA

Por Jason. 48 páginas. Editorial Astiberri.

¿Qué hubiese pasado si Hemingway, Joyce, Pound y Fitzgerald hubiesen sido animales antropomorfos que dibujaban comics? Esa es la premisa de la que parte en este comic Jason, el genial dibujante noruego. Y la utiliza para reflexionar sobre el motor que lleva a la gente a crear; para burlarse juguetonamente de las ideas sobre lo que es un buen comic y para contar una historia de robos con protagonistas literarios, conmovedora e hilarante. Jason cuenta con una maestría formal suprema, que le permite combinar el metacomentario comiquero con la historia literaria y la aventura pura, torciendo a sus protagonistas sólo lo suficiente para que ingresen en un mundo donde los comics SON la literatura.

Los dibujos de Jason, figuras antropomorfas diferenciadas por su ropa y sutiles líneas en la cara, parecen, a primera vista, faltos de vida y estáticos, perros y gatos geométricos. La simpleza y limpieza del trazo de Jason tienen mucho que ver con la influencia de la línea clara en su dibujo, pero enmascara, en realidad, un gran manejo de las expresiones faciales y una devastadora humanidad en sus historias. Nuestro autor parece disfrutar de la combinación de la frialdad de su dibujo con sus anécdotas sobre personajes solitarios, insatisfechos y melancólicos que buscan, sobre todo, una humanidad que parece inalcanzable.

Hay una escena fantástica en la que Hemingway y Ezra Pound están jugando al ping-pong, Ezra le habla sobre una carrera de caballos en la que perdió dinero y lo que viene siendo una charla intrascendente concluye cuando Ezra grita "¡Podría haber ganado 5000 francos!", la pelota sale de la cancha y luego un sólo cuadro silencioso que puntúa una angustia interminable para que la página concluya con Pound diciendo "¿Por qué hacemos tebeos?".

La respuesta de Joyce, en la siguiente página, es que como consumieron comics de jóvenes, ahora es todo lo que quieren hacer, que están jodidos. Se puede aventurar que mientras existan autores y comics tan fantásticos como éste, los jóvenes desesperados del mundo seguirán desperdiciando su vida haciendo tebeos. **(Amadeo Gandolfo)**

Puntaje: 10 perros con traje

GHOSTBUSTERS

PRODUCIDA POR: Filmation

CANTIDAD DE EPISODIOS: 65

FECHA DE EMISIÓN:
8 de septiembre de 1986 a 9 de septiembre de 1988

CREADOR: Marc Richards (serie original)

HISTORIA La serie animada de Los Cazafantasmas (*The Original Ghostbusters*) está basada en una comedia infantil con actores, emitida por CBS a mediados de los '70, también producida por Filmation (responsables de *He-Man, She-Ra* y *Las nuevas aventuras de Batman*, entre otras) y llamada simplemente *The Ghost Busters*, que narraba las aventuras de los detectives Jake Kong, Eddie Spencer y el gorila Tracy, interpretados por Forrest Tucker, Larry Storch y Bob Burns, respectivamente. Esta serie de golpes, enredos y slapsticks, duró tan sólo 15 episodios, pero le permitió a la productora ser la única propietaria del nombre "Ghostbusters".

Tras el estreno en 1984 de la clásica película de *Los Cazafantasmas* (la de Bill Murray, Dan Aykroyd, etc.), Filmation demandó a Columbia Pictures por apropiarse del nombre, pero estos negaron la existencia del live-action de los '70. La justicia falló a favor del legítimo dueño, por lo que dos años después, al momento de estrenar la serie animada basada en la película (con la ayuda financiera de DiC Entertainment), Columbia optó por titularla *The Real Ghostbusters*, pero Filmation aprovechó la oportunidad y casi a la vez que la competencia estrenó los dibujitos inspirados en la tira original con el escueto nombre de *Ghostbusters*; total, el nombre era de ellos y podían hacer lo que quisieran.

Estos cazafantasmas animados conservan al mismo gorila, pero los protagonistas son Eddie y Jake Jr., es decir, los hijos de los originales, que habitan en la Orden del Fantasma, una especie de cuartel general ubicado en una tenebrosa mansión y donde todo parece estar construído con huesos. Están acompañados por Ansa-Bone (el teléfono parlanchín), Vampirín (el murciélago rosado que parece un cerdo) y Skelevision (el televisior que los ayuda). A menudo son visitados por la periodista Jessica y la viajera en el tiempo, Futura.

El villano principal es Premier Malvado, quien cuenta con un séquito de infames ayudantes para apropiarse del mundo: Cara Doble (un duende con dos personalidades en constante confrontación), Loberto el lobizón, Miedosín (el robot que parece esqueleto), Vampirrata (un roedor con corte de pelo punk y cuerpo de gusano), y muchos más (el Cazador, Mysteria, etc.)

Cuando las cosas están complicadas, el huesudo teléfono suena y ¡Let's go, ghostbusters!, los cazafantasmas suben a un ascensor que los equipa automáticamente con desmaterializadores e inmovilizadores para combatir con los enemigos en una escena calcada que se repite en cada capítulo y que culmina cuando los héroes abordan a la verdadera estrella del programa: ¡el Cazacarcacha!: el recordado y miedoso auto que hablaba y adquiría varias formas de acuerdo a las necesidades del caso.

Luego de salvar a la humanidad del caos fantasmal, cada episodio finalizaba con una moraleja a cargo de Skelevision sobre lo que acabamos de ver.

Como muy pocos recordaban la serie con actores, el público tardó en comprender por qué los personajes no se parecían a los de la película, por qué no estaba Pegajoso ni el hombre Malvavisco, y por qué había un mono entre los protagonistas, e incluso muchos llegaron a considerar erróneamente que se trataba de una adaptación de mal gusto de Zeddemore, el cazafantasmas negro de la peli.

Sin embargo, los *Original Ghostbusters* fueron bien recibidos por el público, pese a su limitada animación (característica en la mayoría de las obras de la productora) y a la confusión que generó entre la audiencia de los '80. **(Julián Crudo)**

EXTRA DATA:
Por supuesto, los Cazafantasmas de Filmation acarrearon consigo una serie de figuras de acción muy fieles a los personajes que se veían en pantalla. Hubo muñecos de los principales protagonistas (Jake, Eddie, Tracy, Futura, etc.), pero también de los villanos, y hasta del cazacarcacha. Todos incluían un pequeño comic basado en los primeros episodios del show y una serie de accesorios acoplables. Todos los episodios fueron editados en VHS, y recientemente reeditados en una colección de 6 DVDs que incluyen publicidades y escenas inéditas (como una campaña anti-drogas que nunca salió al aire). En Argentina la serie fue transmitida originalmente por el inolvidable Cablín y reestrenada hace poco por Boomerang (antes [illegible] transformación). Asimismo, la extinta Cromy lanzó en [illegible] de naipes de la serie

Un justiciero enmascarado combate al crimen en una ciudad corrupta con ayuda del comisionado de policía. ¿Otra nota de Batman? No, se trata de una creación del genial Will Eisner que hoy, gracias a la película de Frank Miller, está más vigente que nunca. Acompáñenme a visitar Central City, hogar de...

por Hernán Rhatchadourian
ilustración de Pablo Túnica

DE AMIGO A MILLONARIO

Invencible, sagaz, ingenioso y genial. The Spirit lleva casi 70 años a las trompadas en el mundo de los comics a pesar de ser un cuasi desconocido en la Argentina.

Su creador, Will Eisner, nació el 6 de Marzo de 1917 en el seno de una familia de inmigrantes judíos que se ganaban la vida como podían en las duras calles de Brooklyn, y más tarde en el Bronx.

Durante la escuela secundaria, el joven Will dibujaba en cuanto lugar podía como el periódico escolar, el anuario y hasta los anuncios de las obras de teatro con tal de ganar dinero y práctica.

Con el oficio en sus venas, Eisner estudió en el Art Students League of New York, donde hizo los contactos suficientes para lograr un puesto de ilustrador de publicidades en el periódico New York American y otro de dibujante para publicaciones del tipo pulp.

En 1936, Eisner siguió el consejo de un todavía ignoto Bob Kane y probó suerte en la revista *Wow, What a Magazine!*, donde el editor Jerry Iger le compró una historieta llamada *Captain Scott Dalton*, un personaje muy al estilo de Alan Quatermain.

Eisner publicó en Wow hasta el n° 4 que fue el último, pero su relación con Iger (no en vano ambos eran de cole) se mantuvo intacta al punto de fundar un estudio con el cual proveían de historietas e ilustraciones a varios periódicos de EEUU. Los socios contrataban a jóvenes artistas que dibujaban para ellos docenas de series como

Sheena, Blackhawk y *Uncle Sam* y esto les dejaba una ganancia tal que para 1939, Eisner había logrado amasar una pequeña fortuna.

Y en la cuenta de billetes estaba el joven Will cuando Everett Arnold, el dueño de Quality Comics, le ofreció la dirección de un suplemento dominical que los diarios le pedían para competir de alguna manera con los comic-books que hacían furor por ese entonces.

Tras vender su parte de la empresa a Iger, Eisner se dedicó por completo al suplemento del *Register Tribune Sindicate* donde cierta vez le encargaron una historia de superhéroes. ***"Me pidieron una figura heroica, con disfraz. Yo les dibujé un tipo con un traje y sombrero. Entonces ellos me dijeron si iba a tener un disfraz y, tras dibujarle una máscara, les dije que ese era su disfraz."***, recordaba el dibujante en una entrevista de 1997.

La historieta, de tan sólo siete páginas, trataba sobre un joven criminalista de New York City llamado Denny Colt que al detener al infame Dr. Cobra resultaba envenenado con una extraña sustancia, la cual le provocaba la muerte. Tras ser enterrado, Colt sale de la animación suspendida y vuelve al ruedo pero con una máscara para combatir el crimen en forma anónima. The Spirit había nacido.

LA EDAD DORADA DE LOS VIGILANTES

El 2 de junio de 1940, en una veintena de diarios norteamericanos, el Spirit vivió (¿o murió?) su primera aventura como protagonista del suplemento del *Register* junto a Mr. Mystic y Lady Luck. En esta publicación, de la que se editaba la friolera de cinco millones de copias, colaboraban junto a Eisner artistas en formación como Jules Feiffer, Jack Cole (el creador de Plastic Man), Joe Kubert y Wally Wood (entre otros) aunque no aparecían en los créditos. Esta primera etapa de The Spirit no fue la mejor del personaje porque seguía al pie de la letra los convencionalismos del género, pero tuvo sus momentos. El protagonista actuaba con el aval de su amigo -y luego suegro- el comisionado de policía Dolan, quien protegía su secreto. Proliferaban los villanos, hechiceros y bandidos menores que el protagonista vencía apelando a diversos recursos y aliados.

Con el correr de los años, varias cosas cambiaron: The Spirit conquistó a Ellen Dolan, consiguió un sidekick (Ebony White) y el escenario de la aventura pasó de las calles de New York a Central City, un tugurio de perdición donde el crimen estaba a la orden del día y empezó a transformarse de un suburbio de clase media a una oscura metrópoli estilo Gotham. Las historias se alternaban entre el género policial estilo noir, el drama, el romance e incluso la comedia.

El éxito del personaje trajo aparejada la creación de la tira diaria, que comenzó a editarse en octubre de 1941. El autor –que era un joven zorro- había hecho la gran George Lucas al retener los derechos del personaje, y por eso pudo publicar las aventuras del personaje en comic-books a través de la editorial Quality (en *Police Comics*) y Fiction House.

Sin embargo, Eisner fue enlistado en el ejército norteamericano para pelear en la Segunda Guerra Mundial y debió relegar la tira a sus ayudantes que no supieron mantener el listón tan alto y por eso la cancelación llegó en 1944.

SEGUNDO TIEMPO

La vida militar no llevó a Eisner a empuñar armas como era de suponer, sino a utilizar sus lápices para ilustrar manuales e historietas para los soldados hasta 1945, cuando pudo retomar sus actividades civiles.

Al regresar a su trabajo, el autor retomó al personaje y durante los siguientes seis años creó sus mejores historias, aquellas por las que sus fanáticos lo recuerdan.

Como primera medida, en la nueva etapa ya no había villanos del estilo pulp. Los nuevos malos eran hombres y mujeres comunes y corrientes que habían caído en la tentación y debían pagar por sus crímenes. The Spirit solía intervenir en la mayoría de estos casos, aunque a veces la historia transcurría con el personaje de testigo, como en Corto Maltés.

Sin embargo, The Spirit no podía permanecer sin villanos clásicos y por eso el 14 de Julio de 1946 hizo su primera aparición, en la historia titulada "The Postage Stamp", Octopus, un personaje que con el tiempo se transformaría en el archienemigo natural del personaje. Además, Eisner dotó al Spirit de una lista de femme fatales tan bellas como mortales, cuyas curvas hicieron mella en los lectores. Sand Saref, Morgenstern, P´Gell y la propia Ellen Dolan hacían delirar a los lectores.

Eisner usaba a los personajes y el escenario como si fuese un director teatral y de esta manera desarrolló un estilo único que inspiró a las generaciones venideras de manera contundente. A la influencia de Milton Caniff y Alex Raymond que Eisner mostraba en los primeros años, su madurez artística le agregó vicios de George Herriman y Elzie Segar, los autores de Krazy Kat y Popeye, que le permitieron una mayor variedad de climas si el guión lo precisaba.

Cada historia comenzaba con una splash page en la que el autor utilizaba el nombre del personaje de manera demencialmente creativa para introducir al lector en lo que iba a contar. Y de ahí en más, cada viñeta era un nuevo espiral de una montaña rusa de varias páginas de duración.

En 1950 Eisner creó la American Visuals Corporation, una empresa con la que se dedicó a hacer historietas como herramienta didáctica.

Esta nueva ocupación lo alejó paulatinamente del Spirit que quedó otra vez en manos de sus ayudantes. El 29 de junio de 1951 se publicó la última historia del Spirit de Eisner, pero el personaje siguió un año más hasta Octubre de 1952 cuando, tras una aventura en la luna, Wally Wood y el autor cerraron el arco definitivo del personaje. ¿O no?

DE REEDICIÓN EN REEDICIÓN

En 1965, trece años después de la cancelación de la serie, el fenómeno de los superhéroes de Marvel llevó a los editores de la revista *Playboy* a encargarle al gran humorista Jules Feiffer (ex colaborador de Eisner) una serie de notas sobre los justicieros dibujados. Estos artículos tuvieron una muy buena repercusión y muy pronto varios de los personajes mencionados vieron publicadas sus primeras apariciones en el libro *The Great Comic Book Heroes*, y notas varias en revistas como Newsweek.
Esto ocasionó que varios periódicos comenzaran a pedirle a Eisner que retomara el personaje, algo a lo que el maestro se negó una y otra vez, hasta que aceptó al fin una propuesta del *New York Herald Tribune*.

El periódico le pidió una historieta para acompañar un extenso informe sobre el resurgimiento de los comics en EEUU. Eisner se despachó con cinco páginas en las que Spirit y sus amigos, catorce años más viejos, actuaban en New York para lograr la asunción de John Lindsay como alcalde de esa ciudad, algo que ocurría precisamente el día de la edición del diario.

El éxito de esta historieta, motivó a la editorial Harvey (la de Casper y Richie Rich) a pedirle autorización a Eisner para publicar reediciones de The Spirit. El primer número incluía dos reediciones más una historieta nueva realizada por Eisner, con un nuevo origen en el que Octopus se revelaba como el Señor del Crimen de Central City. Las ventas no ayudaron y la revista se canceló tras el n° 2.

A principios de los ´70, mientras Stan Lee insistía en comprarle a Eisner el personaje para alistarlo en las filas de Marvel, el editor Denis Kitchen se acercó al maestro para ofrecerle reeditar todo el material viejo. Eisner aceptó e incluso realizó una nueva historia llamada "The Capistrano Jewels". La inexperiencia y la falta de recursos de Kitchen hizo que las cosas se retrasaran más de la cuenta, algo que Jim Warren, editor de las exitosas *Creepy* y *Vampirella*, aprovechó a su favor.

Waren ofreció a Eisner reeditar todos sus trabajos sobre el personaje en *The Spirit Magazine* que comenzó a salir en 1974 y se extendió por dieciocho números, muchos de ellos con tapas hechas para la ocasión por el autor. En esos números, Warren reeditó todo el material que Eisner realizó entre 1945 y 1951 en blanco y negro y con grises aplicados, algo que exaltaba aún más el arte original, opacado por los improvisados colores de antaño.

NOT QUITE EBONY! ...WE STILL HAVE TO GET IT SAFELY INTO COMMISSIONER DOLAN'S HANDS!
GOLLY, SPIRIT... THE DOCK'S CRAWLIN' WITH CROOKS!!! WE AINT NEVER GONNA MAKE IT! ...GOTTA THINK OF SOMETHIN'...

UN ESPÍRITU EN MI COCINA

Tras la cancelación de la serie por parte de Warren, Eisner volvió a ponerse en contacto con Denis Kitchen, cuya editorial había crecido lo suficiente como para poder cumplir con sus requisitos. Y vaya que había crecido ,ya que Kitchen Sink Press no sólo retomó la revista de Waren, si no que la continuó hasta el n°41.

Tras concluir esa etapa, Denis Kitchen se propuso reeditar todo el material ordenado cronológicamente y en formato comic-book a color, en una colección que se extendió por 87 entregas. Además, la editorial también lanzó una segunda colección que reunía todo el material de la primera etapa de The Spirit, pero que sólo duró diez números.

Con el pedido pendiente, por parte de los fanáticos del personaje, de nuevas historias, Kitchen Sink puso en marcha un extraño experimento que consistió en pedirle a Eisner que dibujara una página de The Spirit y luego le pasara la posta a diferentes autores. Historietistas de la talla de Michael Gilbert, Berni Wrightson, Frank Miller, Alan Weiss, Bill Sienkiewicz, Brian Bolland y Richard Corben, entre otros, se prendieron y lograron crear un monstruo de 36 páginas que se publicó como el n° 30 de la serie a color.

En 1985, Eisner escribió y dibujó junto a Dave Sim y Gehrard cuatro páginas para el especial llamado *Cerebus Jam*, que enfrentaban a este personaje con The Spirit y fue la última obra sobre el personaje que realizó el autor, a pesar de que aún faltaban 20 años para su fallecimiento. Estás páginas se reeditaron junto al material del n° 30 en 1998, bajo el título de *The Spirit Jam*.

Para 1993, año de la desaparición del comic-book a color, *The Spirit* aún seguía reeditándose a pesar de que habían pasado más de 40 años de su cancelación.

Entre 1998 y 1999, Kitchen Sink recibió la aprobación del maestro para lanzar material nuevo sobre el personaje. *The Spirit: The New Adventures* debutó entonces con un n° 1 escrito de principio a fin por Alan Moore y dibujado por Dave Gibbons. También hay colaboraciones de Neil Gaiman, Eddie Campbell, Carlos Ezquerra (n°2), Daniel Torres, Moebius (n°3), Kurt Busiek, Brent Anderson, Mark Schultz, David Lloyd y Mike Allred (n°4), Paul Chadwick (n°5), John Ostrander, Tom Mandrake, Tim Bradstreet y Scott Hampton (n°6) y Jay Stephens y Paul Pope (n°7) y Joe R Lansdale (n°8). Tras el n°8, y con el n°9 íntegramente terminado pero inédito, la serie se canceló por la quiebra de la editorial.

EL PERSONAJE MÁS DC-ADO

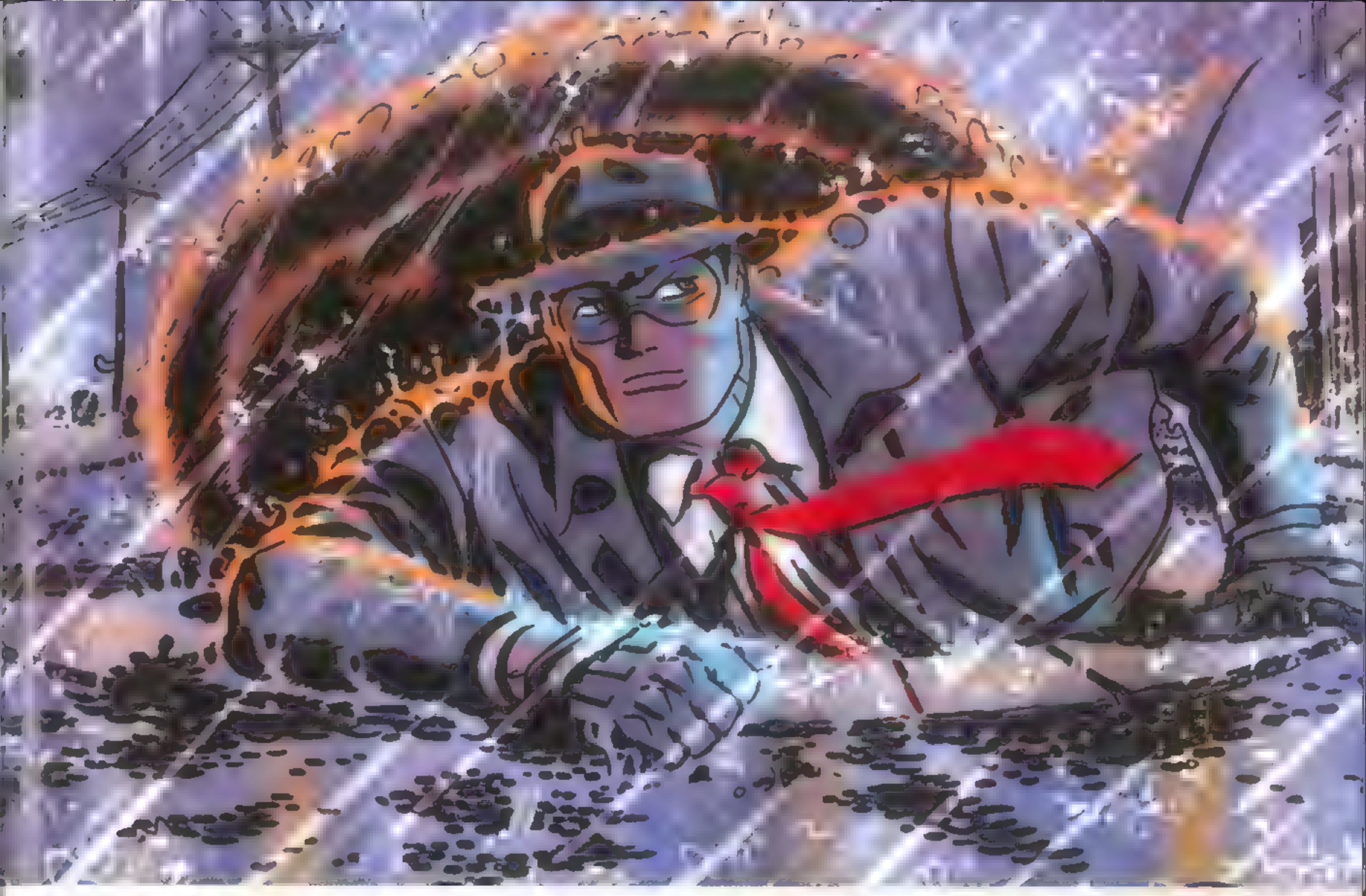
Luego de la quiebra de Kitchen Sink, DC tomó la posta de las reediciones de Eisner. Las novelas gráficas *A Contract With God, Life in Another Planet, The Dreamer, New York: The Big City, City People Notebook, To The Heart of the Storm, Invisible People, The Building, Dropsie Avenue, A Life Force, A Family Matter, Last Day in Vietnam* y *Small Miracles* pasaron a formar parte del catálogo del emporio editoria,l al tiempo que *The Spirit* comenzaba a ser reeditado en el formato archive (tapa dura y excelente papel).

Sin embargo, la aventura final de *The Spirit* (escrita y dibujada por su autor) se publicó en Dark Horse, más precisamente en el n° 5 de *The Escapist*, serie que en el 2005 ganó el premio Eisner a mejor antología. Toda una curiosidad.

Tras la muerte del maestro el 3 de Junio de 2005, DC comenzó los planes para importar al personaje a alguna de las, otra vez numerosas, tierras de su universo.

En Diciembre de 2006, salió a la venta el esperadísimo team-up entre *Batman y The Spirit* que le da la bienvenida al personaje a la editorial en un especial (bien) escrito por Jeph Loeb y (mejor) dibujado por Darwyn Cooke.

Al mes siguiente, el n° 1 de *The Spirit* golpeó los bolsillos de todos



los fanáticos, tanto del personaje como de Cooke. La serie mantiene los códigos de Eisner: a la genial puesta en página de Cooke hay que agregarle los maravillosos colores por computadora y el regreso de todas las beldades (una por número) que decoraban las historias del maestro.

Cooke se va tras el n° 12 y la serie se mantiene con un n° 13 de antología a cargo de Glen David Gold, Eduardo Risso, Denny O´Neil, Ty Templeton, Gail Simone y Phil Hester.

Para el n° 14 tomaron la posta Sergio Aragonés y Mark Evanier, que cuentan con dibujantes rotativos como Mike Ploog, Paul Smith, Aluir Amancio, Jason Armstrong en los lápices y Jordi Bernet y Bruce Timm en las tapas.

Por lo visto, hay The Spirit para rato, algo que no es moco de pavo para un personaje cuya serie original se canceló en 1952.

EL ESPÍRITU RUBIO

Luego de la fallida (en lo económico) película de Flash Gordon, el rubio Sam Jones reincidió en interpretar a un personaje historieta para un medio audiovisual, en este caso la TV. En 1987, Jones protagonizó un telefilme sobre The Spirit acompañado por Nana Visitor (que después se haría famosa como Kira Neris en Star Trek DS9) como Ellen Dolan y Garry Walberg como el comisionado Dolan.

La historia fue escrita por el entonces famoso guionista Stephen E. De Souza y dirigida por Michael Schultz, que por ese entonces encaraba indistintamente producciones para el cine y la TV.

El argumento no difería mucho de los comics de Will Eisner: Denny Colt sobrevivía a un intento de asesinato y, mientras el mundo lo creía muerto, él aprovechaba para crearse una nueva identidad con la que combatir al crimen sin poner en riesgo a sus seres queridos.

La villana invitada a la que se enfrenta The Spirit es P´Gell, una hermosa viuda negra que tiene feos planes para Central City.

El telefilme fue realizado, como tantos otros, con la intención de convertirlo en un piloto para una futura serie de TV, pero su escasa repercusión lo dejó en el camino. Una lástima por Jones que no pegó nunca un laburo decente.

VEINTE AÑOS NO ES NADA...

El camino para que The Spirit llegara a tener su propia versión cinematográfica iba a ser largo y tortuoso, como su vida en las viñetas. Michael Uslan, productor famoso por haber llevado a Batman al cine en 1989, adquirió los derechos a principios de los años ´90 pero sus intentos por adaptar el personaje a la pantalla grande, que incluían convertir a Spirit en un superhéroe con disfraz o en un verdadero muerto que resucita para cobrar venganza, fueron en vano. Como Uslan le había jurado a Eisner que nadie más que él iba a poner sus manos sobre el personaje y que éste sería llevado con gran fidelidad al cine, el proyecto quedó dando vueltas durante años.

En 2004, la productora OddLot Entertainment volvió a adquirir los derechos sobre el personaje y dos de sus productoras, Gigi Pritzker y Deborah Del Prete, contactaron a su ex jefe Michael Uslan para realizar el film.

Las cosas se fueron dilatando hasta que finalmente Uslan conoció a Miller en el funeral de Will Eisner, en el año 2005. Luego vino el estreno de *Sin City* y con el éxito de esa película en mente, el productor le ofreció el puesto a Miller quien no dudó en aceptar.

Después de años de pugnar por un lugar en Hollywood, Frank Miller lo ha conseguido. Y es que después de su auspicioso debut como co- director (junto a Robert Rodríguez) de la asombrosa *Sin City* (2005) y su colaboración especial en *300*, Miller no podía dejar pasar la oportunidad de cumplir su sueño de dirigir películas, gracias a la productora Lion´s Gate Films, responsable de las nuevas versiones de *Punisher* y del largometraje animado de *Doctor Strange*.

Cabe recordar que el genial historietista ya había hecho sus primeros pinitos como guionista en *Robo-*

cop 2 y 3, pero eso no le alcanzó para seguir en el negocio y debió volver a su primer amor.

Ahora, luego de redimirse en el campo del séptimo arte, Miller vuelve al ruedo con una película basada en la obra de uno de los máximos exponentes del medio que lo hizo famoso.

EL PULPO NEGRO

La película está basada, por supuesto, en la historieta de Will Eisner y tiene ya desde el avance una estética muy parecida a la de las historietas que escribe y dibuja Miller, con un protagonista que relata todo en primera persona y salta por los techos de unos edificios con poses características del autor. Y de hecho, el poster promocional del filme, es obra del multifacético director.

Para el papel de Denny Colt/ The Spirit, Miller eligió al casi desconocido Gabriel Macht, quien viene de trabajar en la adaptación al cine del comic Witheout, basado en la novela gráfica de Greg Rucka. El rol del Comisionado Dolan recae en Dan Lauria, el recordado padre de la serie *Kevin* o *Los Años Felices*, depende de qué canal la emitera.

Pero el plato fuerte de *The Spirit*, al igual que en la historieta, son las chicas y Frank Miller, que no olvidó la lección aprendida durante el rodaje de *Sin City,* colocó frente a cámara a las más bellas actrices que pudo encontrar. Está Scarlett Johansson como Si ken Floss, la bomba latina Eva Mendes como Sand Saref, la española Paz Vega como Plaster of Paris, Jaime King como Lorele´ Rox, Stana Katic como Morgenstern y Sarah Paulson como Ellen Dolan, el gran amor de Denny Colt.

También es de la partida el personaje de Octopus, interpretado por Samuel Jackson, que se entrena con ganas en el mundillo de las adaptaciones de comics a la pantalla grande con la esperanza de que Marvel se decida de una vez por todas a filmar Nick Fury, con él como protagonista.

EL GRAN DEBUT

El argumento de la película no va a ganar un Oscar, pero Miller dijo que seguirá muy fielmente la estética impuesta por Eisner en sus comics. ***"Frank hizo libros con el arte de Eisner y los repartió en todos los departamentos para que los utilizaran como referencia"***, comenta la productora Deborah Del Prete. ***"Esto no es un tributo a Will Eisner, es un tributo a The Spirit"*** aclaró Frank Miller durante la filmación.

La historia ubica a Octopus como el némesis definitivo de The Spirit de entrada (nada de Dr. Cobra) y los enfrenta una y otra vez a lo largo del film. Esto provoca la primera divergencia con el comic, al mostrar por vez primera el rostro del malvado. Sin embargo, a Jackson, eso no parece importarle mucho. ***"Siempre es bueno saber que alguien quiere que encarnes a un personaje al que nunca nadie ha visto. Me hace sentir seguro que alguien tenga esa confianza en mí."***, versea el actor.

Entre pelea y pelea, The Spirit deberá evitar que el cruel villano vuele Central City por los aires con el sólo fin de alcanzar la inmortalidad, al tiempo que lidia con una multitud de mujeres que sólo parecen querer verlo muerto con excepción de su fiel Ellen, por supuesto.

La película está filmada, al igual que *Sin City* y *300*, sobre una pantalla verde que luego servirá para agregar los fondos generados por computadora u otros medios. Este método parece haberle resultado sumamente útil a Miller que con el correr de los años aprendió de su anterior oficio la importancia de los decorados. En ese sentido, la película recuerda por momentos a la ya olvidada *Capitán Sky y el Mundo del Mañana*.

The Spirit cuenta también con efectos especiales que simulan algunas de las onomatopeyas como los que los historietistas utilizan para resaltar a algún personaje u objeto. Miller también aprovecha el recurso de presentar una imagen en un sepia muy opaco con algún objeto en colores llamativos como ya lo había hecho junto a Rodríguez en *Sin City*. De todas maneras, el director se ha encargado de diferenciar ambos filmes. ***"The Spirit es diferente a Sin City en especial porque es en colores. Además Sin City fue un trabajo hecho por mí y Robert Rodríguez sobre dibujos de mi autoría. Ahora estoy adaptando dibujos hechos por Will Einer en la década del ´40 con unas cámaras de última generación."***, explica sin sacarse su sombrero del Spirit durante el rodaje.

Todo está listo entonces, para que The Spirit haga su entrada triunfal en el séptimo arte y logre ocupar un lugar en el podio de los mejores personajes jamás creados del comic, al menos en el del fanático argento, donde nunca ha alcanzado grandes índices de popularidad. ☑

El Verdadero espiritu de los comics

PUNTO DE FUGA

"Sos como sos,
somos como vos"

Comics en ingles y espanol
Figuras de accion
Manga y Anime
Gashapones
Y muchas mas cosas

Montevideo 157
TEL 4373-3170
puntodefuga@speedy.com.ar
www.pdfcomics.blogspot.com
Lun a vier 11 a 21 - Sabados 14 a 20

DESDE LAS PÁGINAS DE COMIQUEANDO VIMOS SURGIR Y EVOLUCIONAR A ESTE NUEVO MONSTRUO DEL HUMOR GRÁFICO QUE, LUEGO DE VARIOS AÑOS DE BATALLAR EN EL UNDER, ENTRÒ A JUGAR EN LAS GRANDES LIGAS CON UN ESTILO ABSOLUTAMENTE ÚNICO Y RECONOCIBLE A PRIMERA VISTA. PORQUE SOMOS SUS FANS, Y SUS HISTORIETAS NOS DEJAN DESCEREBRADOS POR COMPLETO, PARAFRASEANDO A JOSÉ LUIS PERALES DECIMOS...

¡AGUANTE GUSTAVO SALA!

POR JAVIER HILDEBRANDT

Javier Hildebrandt: ¿Te acordás del momento –si es que lo hubo- en el que viste algo que te impactó y dijiste "yo tengo ganas de hacer esto"?

Gustavo Sala: Me acuerdo de una historieta que me había impresionado de chico, que me tiraba a leerla tirado en la alfombra de mi casa, que era Pulgarcito, editada por Bruguera. Estaba dibujada por Jan, que se hizo conocido por *Super López*, personaje que nunca me atrapó. Pero Pulgarcito me volvía loco, no sé qué tenía pero realmente me gustaba muchísimo. Recuerdo al niño con el gorro gigantesco y la visera grandota, sus hermanos mellizos y el gatito negro que hacía "Mao", que probablemente tuviera un mensaje comunista y nos estamos dando cuenta décadas después (risas). Y también copiar todo lo que uno tuviera a su alcance, hacer las láminas dibujando penes y vaginas para la escuela en la clase de anatomía, y demás.

JH: ¿Hubo algún momento en que te diste cuenta que eso se podía transformar en un laburo?

GS: No recuerdo algún momento puntual. Quizás, a la hora de cobrar el primer trabajo. Siempre me manejé

para el orto con la guita, y tuve pudor –y lo sigo teniendo- a la hora de cobrar por un dibujo. Digamos que fui, durante mucho tiempo, muy fácil de "cagar" con ese tema. El momento en que te sentís reconocido y alguien te paga por tu laburo, te da la pauta de que puede pasar a ser algo "profesional" y con posibilidad de desarrollo.

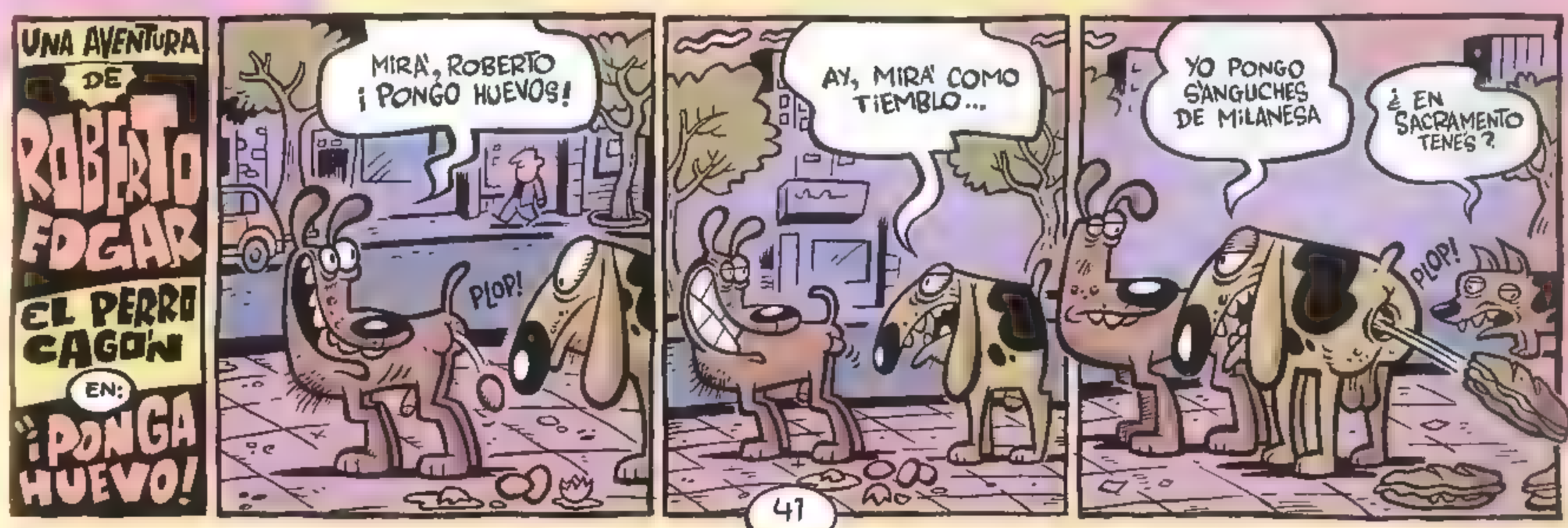
JH: Pero mientras vos dibujabas por hobby o por afición, ¿hacías otros laburos relacionados?
GS: Durante mucho tiempo fui un ciruja, y hacía cosas esporádicas, dibujando para mí, mandando muestras, y viviendo como podía, pidiendo guita para tomar el colectivo. Recién hace unos tres años que estoy viviendo, más o menos, sólo del dibujo y sus aledaños. Y tengo 35. Durante mucho tiempo estuve cirujeando y haciendo laburos inconstantes, con momentos mejores y peores, pero siempre teniendo una pésima relación con el dinero.

JH: ¿El primer proyecto independiente que encarás en historieta es Mar Negro?
GS: Sí, eso fue lo primero que encaramos con un grupo de gente, entre los que ya estaba mi actual co-equiper Humberto Miranda. Surge a partir de una charla que dio en Mar del Plata –de donde somos oriundos- mi actual compañero de diario Miguel Rep. Después de la charla se quedó mirando carpetas con trabajos. Dio la casualidad de que varios de los que terminamos haciéndonos amigos, nos conocimos ahí. Y Rep nos tiró la onda de juntarnos y armar alguna revistita, porque había visto algunos laburos que valían la pena. Así nos juntamos e hicimos el fanzine *Mar Negro*, que duró tres números y era una mezcla de superhéroes con una historieta más urbana, más humorística y experimental. Esto fue a fines del '93. Recuerdo cuando Marcelo Borlstermann, uno de los miembros del equipo, vino de uno de sus viajes a Buenos Aires con el primer número de *Comiqueando*. Y a través de la revista nos enteramos que se juntaban una cierta cantidad de periodistas y dibujantes en el Parque Rivadavia, cada domingo. Ahí me contacté con Andrés Accorsi, lo fui a buscar con un grabadorcito y le hice una nota sobre su labor como periodista de comics. Y ahí surgió la idea de colaborar en *Comiqueando*.

JH: Podemos decir, entonces, que tu primer laburo profesional fue en Comiqueando.
GS: Sí. Recuerdo que era una novedad para mí cobrar por una página de historieta. Una rareza.

JH: ¿Y a la par arrancás con Falsa Modestia?
GS: Sí, eso fue en el '96, también junto con Humberto. Teníamos la idea de despegarnos de *Mar Negro*, que estaba más ligado a lo que hacíamos como grupo; y como siempre, cuando no tenés un coordinador, los tiempos se dilatan y todo se desvanece. Con *Falsa Modestia*, queríamos volcarnos al humor del estilo que me gustaba a mí, de revistas como *Mad*. Ahí, como te decía, yo era un ciruja, que solo tenía papel, lápiz, tijera y Plasticola. Recortaba, escribía, montaba, fotocopiaba, ponía los ganchitos a mano, y listo. Después era recorrer el Parque Rivadavia, comiquerías, conectarme con otros dibujantes... Ese mismo año me vine a "probar suerte" a Buenos Aires, estuve seis meses en una pensión en Almagro. Ahí ya colaboraba con *Comiqueando*, y a través de la revista conocí y me hice amigo de Dani the O. Y apadrinado por él, me encontré también con otra gente que estaba en lo que fue el "boom" de los fanzines de mediados de los '90.

JH:¿Siempre te dedicaste al humor? ¿Leías humor gráfico, o fue algo que surgió a medida que ibas creando?
GS: Fue algo que se dio sobre la marcha. De chico, me acuerdo de sacar de la Biblioteca de Mar del Plata todos los álbumes de historieta franco-belga, y leer a *Astérix*,



Lucky Luke, *Tintín*. Un momento de quiebre fue cuando descubrí la colección de *Historia de los Comics*, de Toutain. Para mí era un clásico ir a la Biblioteca y pasarme dos o tres horas leyendo –porque no te lo podías llevar-. Así conocí a Corben, a Crumb, a Moebius. De pronto, un volumen con un montón de ejemplos de *Little Nemo*, *Krazy Kat*, Will Eisner, todo junto... era demasiado, una especie de asesinato visual (risas). También me gustaban, por ejemplo, *El Garage Hermético* de Moebius, que era ciencia ficción más experimental, con poco y nada de humor. Después me di cuenta de que como no sabía dibujar y no entendía de perspectiva, el dibujo realista no era lo mío –y sigue sin serlo, definitivamente-. Y me parece que en el humorístico, el error anatómico se "nota menos". Por ese lado me fui sintiendo más cómodo. Y a través de la *Historia de los Comics* me acuerdo de haber conocido el under norteamericano. Toda esa época de *Zap! Comics*, *Shelton* y los *Freak Brothers*, y toda la movida apadrinada por Robert Crumb. Después también la revista *Mad*, Kurtzman y toda esa onda.

JH: En el 2000 salió tu primer libro, Falsalarma. ¿Cómo fue tu reacción cuando Accorsi te lo propuso?
GS: *Falsalarma* fue como dar un paso en el profesionalismo editorial. Había gente que seleccionaba el material y yo podía estar metido en el tema del diseño, controlando un montón de áreas... Era pasar del fanzine ciruja a algo profesional. Lo presentamos en el Fantabaires 2000 y estuve dibujando y firmando ejemplares, con muy buenos comentarios de la gente. Y es un libro del que hoy me queda un sólo ejemplar.

JH: Después de Falsalarma y del cierre de Comiqueando vino una época en donde bajó tu nivel de producción, o por lo menos no tuvo la misma repercusión de antes, y que también coincide con tu incursión en otras actividades, como la radio. ¿Cómo fue toda esa etapa?
GS: Seguí dibujando, pero menos historieta y más ilustraciones para revistas infantiles, pasatiempos para publicaciones del Interior. Llevaba también un cansancio de hacerme cargo de la producción de fanzines. Terminó siendo un poco desgastante, además de que soy absolutamente dejado y colgado. Si hubiese tenido más pilas, hubiera podido dedicarle más tiempo y ganas, porque estaban todas las condiciones para hacerlo. Pero me daba mucha fiaca.
Al mismo tiempo, en 2001, me integré al staff de *Maldita Radio*, un programa en el que aún estoy, en Rock & Pop Beach. Ahí empecé a hacer humor en radio, que era algo nuevo para mí. Eso me llevó, obviamente, a dedicarle menos tiempo al dibujo, y a entusiasmarme más con el formato radial. También me volqué a la música, con una banda que armamos en el 2000, Gascarne. El tiempo y el laburo lo tenía más repartido entre varias cosas, y me restaba para ponerme a hacer historieta.

JH: Después viene lo del stand-up comedy, que parece una continuidad un poco obvia de lo que hacés en radio.
GS: En *Afeitándose en Alemania*, la obra que hice con Pablo Vasco, la idea era hacer el humor de las historietas poniendo el cuerpo y la voz. Es el mismo formato, pero saliendo del papel y quedando expuesto violentamente, lo que me daba muchísimo miedo. No podés pensar, no podés borrar, y la gente te tiene a un metro de distancia para pegarte y dispararte con armas de diferente calibre (risas). Hacía tiempo que tenía ganas de hacer algo menos estático que el dibujo, que a veces se pone peligrosamente aburrido. En Rock & Pop nos propusieron hacer un programa de verano, que terminó llamándose *En Qué Fallamos* (risas). Ahí nos empezamos a dar cuenta que había onda e improvisábamos mucho. Teníamos libertad casi total, porque era en un horario medio marginal y existía solamente para que hubiera algo al aire. Me dieron ganas de hacer algo más, y le propuse a Pablo juntarme con él, porque yo sólo no me animaba. Le mandé un mail a Jim Carrey y no me lo contestó, a Ben Stiller y tampoco me lo contestó -seguramente porque habían cambiado la casilla- (risas). Pablo se copó y así, sin saber bien adónde íbamos empezamos a escribir cosas, a improvisar otras, a hacer canciones y personajes, y algunos guiones de historieta que tenía sin dibujar terminé adaptándolos al formato teatral. Es una cosa que tiene otro lenguaje, pero es mucho más estresante. Es como tirarte al vacío sin que nadie te salve.

JH: Volviendo al dibujo, contame cómo fue la experiencia de trabajar con Trillo y Maicas, en Torni & Yo.

.. Y ENTONCES, CON MI NARIZ CANILLA INUNDÉ TODA LA CIUDAD MIENTRAS LOS AVIONES ERAN RECHAZADOS POR MI SÚPER CAMPO MAGNÉTICO.
¡JA JA JA JA JA!
¡JA JA JA JA JA JA!
42

Fue muy enriquecedora, por el hecho de tener que respetar a dos guionistas, laburar para una revista infantil, hacer dos páginas por semana y entrar en un ritmo de producción que no tenía, que me sirvió y estuvo buenísimo. Me dio mucho cagazo porque era una historieta de personajes, entonces había que diseñarlos y trabajar en la dinámica de respetar un guión. Por suerte con Trillo y Maicas la libertad era total y la confianza era absoluta. Como gimnasia estuvo buenísima.

JH: ¿Antes de la aparición de Bife Angosto estuviste haciendo algo más en historieta?
GS: Estuve haciendo varias cosas relacionadas con el rock en fanzines, tiras de humor en el diario del Festival de Cine de Mar del Plata, en revistas de música, en la revista *Barcelona* y en medios de circulación más chica. Como tenía cierto material y me había enterado a través de Lucas Varela que estaban buscando una nueva tira para el *No* de *Página/12*, compilé un material que podía servir para un suplemento rockero y lo presenté. Estaban seleccionando algún autor, de entre varios que no sé quiénes eran, y después de algunos meses me llamaron y me dijeron "***pasaste el filtro, hacé algo***".

JH: ¿Ahí empezás a pensar una tira específicamente para el No?
GS: Sí, empecé a tener en cuenta al tipo de lector del suplemento que -supongo yo - será alguien de unos 25 años, que tiene cierta información sobre el rock independiente. Y también muchos músicos, críticos, periodistas. Me parece que es un suplemento bastante cuidado y bien escrito, y con un desarrollo periodístico importante; entonces podía me podía jugar a hacer citas a bandas más "de culto", a películas o a artistas que no sean del mainstream. Yo pongo como eje el rock, pero después me voy para cualquier lado; porque no es un suplemento sólo de rock, y además la historieta es mía. Obviamente no voy a escribir sobre la historia del vitreaux ni sobre la peluca de Silvio Soldán –aunque esa es una buena idea- (risas).

JH: Viendo tu laburo, desde que arrancaste hasta el Bife Angosto de ahora, ¿en qué cosas creés que evolucionaste, qué cosas quisieras recuperar del Sala que hacía Falsa Modestia, qué cosas no te gustan de ahora y quisieras cambiar...?
GS: El año pasado me ocurrió algo frustrante: estaba revolviendo papeles y tirando originales viejos, y me encontré con una historieta que había hecho a los... 11 ó 12 años, donde no tenía ni puta idea de lo que era un original, o el concepto de dibujar para publicar. Eran dos números de una revista dibujada con microfibra y pintada con lápices de colores. El personaje se llamaba Super Ray (o sea, Super Rayo), y era el festival del estereotipo (risas). Estaban todos los clichés de los superhéroes: la doble personalidad, un traje exactamente igual al de Superman, solo que en vez de una "S" tenía un rayito, capa roja, vista láser, frases como "a luchar por la justicia" y cosas de ese estilo. Algo tierno, absolutamente inocente e infantil. Se lo mostré a mi sobrina de 8 años, lo miró y me dijo "ah, pero en esa época dibujabas mejor que ahora". Y no es un dato menor, más cuando te lo dice un niño, que tiene una visión que no es joda. Eso tiene que ver con el hecho de que a veces se pierde la frescura y el dibujo puro y empiezan a aparecer otras cosas: publicar, la entrega y todo lo relacionado con el laburo profesional, que no tiene nada que ver con divertirse dibujando y hacer lo que se te cante el orto.

JH: Igualmente, yo veo que en tus tiras pareciera que te divertís bastante. Te preocupás por poner cosas medio bizarras de fondo, personajes que pasan...
GS: Trato de meter cosas que me diviertan, pero cuidando que el exceso de información no opaque el chiste. También es medio peligroso meter por meter. Una cosa es dibujar y otra cosa es hacer historieta. Yo, en todo caso, prefiero que el dibujo garpe, que esté bueno y sea divertido; pero que sobre todo sea divertida la idea.

JH: Siempre tuve la teoría de que hacías las tiras desde el título. Primero pensabas el título y después la historia.
GS: No, el título es lo último. Siempre, o en el 90% de las veces. Es más, hay títulos que me pueden llevar más tiempo que la historieta completa, porque no lo encuentro, no me gusta, o no me convence. Y tiene que caer perfecto, tiene que ser ESE título.

JH: Ahora que también estás laburando en Fierro, con historieta de varias páginas, e incluso una serie, "El Baño", ¿cómo te sentís trabajando con historias más largas?
GS: Me había malacostumbrado un poco a la tira. Me siento bien, pero a veces me parece que cometo el error de querer contar más de lo que hay que contar. Como si tuviera la obligación de meter cincuenta gags por página para que la cosa funcione. Y a veces una historia absolutamente breve puede ser más poderosa que una acumulación de chistes que no dicen nada. Y en lo que hago para *Fierro* entré en esa dinámica que, por ahí, terminó siendo parte de mi estilo. A mí me interesa que sacán-

dole los chistes superficiales quede una idea de base. Si no, es *Mortadelo y Filemón*, donde el guión, dicho por el propio Ibáñez, es una excusa argumental para meter gags. La historia es lo de menos. Y a mí me interesa que no sea lo de menos, que sea lo de más. Que pase algo concreto y sea interesante u ocurrente.

JH: ¿Por eso se te ocurrió que "El Baño" fuese una serie?
GS: No se me ocurrió a mí, lo sugirió (Juan) Sasturain. Yo había hecho *"El Baño"* como podría haber hecho *"Una Noche en el Rockefeller Center"* o *"El Colectivo que de Noche Trabaja de Babysitter"* o cualquier otra cosa que sirviera para una sóla historieta. A partir de esas dos páginas, a Sasturain se le ocurre que esa estructura podía servir para hacer una saga. Y yo recogí el guante, me dije "vamos a hacerla". Realmente no es lo que había pensado, pero me gustó el "desafío". Aunque ahora hago lo que quiero y cada vez tiene menos "baño". La próxima es en el desierto, un western... (risas). Igual, en la última que hice no hay semen, no hay penes y no hay vaginas. Basta de conchas gratuitas (risas).

JH: Te llama Daniel Divinsky y te dice "quiero sacar el libro de Bife Angosto". ¿Cómo fue tu reacción?
GS: Divinsky, a pesar de ser un editor con muchísimas décadas de trayectoria, y ser un ícono, con De la Flor, del humor gráfico y la historieta argentina, con nombres célebres como Quino, Caloi y Fontanarrosa, siempre está atento a los dibujantes nuevos y a tiras que salen en fanzines. Eso me parece muy interesante. Me mandó un mail diciéndome que le interesaba hacer algo conmigo, charlamos, le mostré el material y empezamos a trabajar. Por suerte, tuve vía libre para hacer casi lo que quisiera, respetando el concepto de libro recopilatorio de tiras, el formato que impuso y popularizó De la Flor. Yo quise agregarle algunas cosas... otra vez aparece la culpa, y me dan ganas de poner algo más aparte de las tiras que ya salieron publicadas. Una cosa es leer una tira una vez por semana, y otra es tener toda una cantidad de tiras ordenadas en un libro. Es otra lectura. A mí me pasa con *Macanudo*, o con otras tiras que sigo y leo cada tanto, que cuando las veo compiladas le encuentro otras cosas. Más allá de eso quise agregarle otras detalles que se me ocurrieron, y salió bastante parecido a como yo quería.

JH: ¿Qué hay, dentro o fuera de la historieta, que quieras hacer y todavía no pudiste?
GS: Bueno, ahora volví a la música, después de la desilusión de Gascarne. Con Gonzoide, un talento descomunal de la escena indie, gran dibujante y músico, armamos Los Dentistas Tristes, que mezcla la estética del comic con las canciones y la puesta en vivo. Me gustaría también hacer algo en animación. Estoy teniendo algunos acercamientos tímidos, que no se desarrollaron lo suficiente, pero hay algunas cosas que voy a ver si en el 2009 las puedo ampliar más.

JH: ¿Y algo por fuera del humor? ¿O que no sea dentro del humor delirante y absurdo?
GS: Sí... me parece que otro error es que dentro del absurdo, el grotesco o el "vale todo", vos podés hacer lo que se te canta el orto. Y, un poco, es no hacerse cargo de poder crear una historia bien contada y construída como tal. Yo me siento, se me empiezan a ocurrir cosas (obviamente, no pongo lo primero que se me ocurre, hay una búsqueda, tachar, reescribir y demás), pero no elaboro una estructura tradicional, que es más compleja y requiere otro trabajo previo. No sé si me veo escribiendo un western, o un policial negro, o algo más genérico, porque no me interesa tanto y tampoco lo sé hacer bien; pero sí escribir una historia más larga, y tener otro tiempo para pensar en una serie, sin intenciones de publicar, sólo para mí. Otra cosa que también me da paja, y tengo que afrontar y hacerlo ya, es una tira de personajes. Porque con *Bife Angosto* hago lo que quiero, y cuando no me gusta voy a otra cosa, y no me hago demasiado cargo de mantener algo y defenderlo.

JH: ¿Y dibujar para otro guionista?
GS: No, no me interesa. Laburé con Trillo y con Maicas, que fue un honor; pero, en todo caso, me siento más cómodo escribiendo para otros –como hice con Lucas Varela- que dibujando material de otros. Sobre todo porque si escribo para mí y no sé dibujar el Empire State, no lo pongo y listo. Pero si en el guión dice que tenés que hacer un caballo con tres cabezas, lo tenés que dibujar. Estás subordinado. Y yo estoy malacostumbrado a hacer lo que se me canta el culo a mí.

JH: Bueno, creo que es todo... ¿algún mensaje que quieras dejar para la posteridad?
GS: Yo le diría a la gente que se lave los dientes antes de dibujar. Que mire bien al cruzar la calle a ambos lados, que se miren para adentro. Que Dios está en todas partes pero atiende sólo en Berlín, porque se descubrió que Dios es alemán. Y que Horacio Altuna son los padres.

JH: Gracias, Gustavo.
GS: Por favor. ☑

ROGUE

NOMBRE REAL: Anne Marie

PRIMERA APARICIÓN: Avengers Annual 10 (1981)

CREADORES: Chris Claremont y Michael Golden

Ilustración de Mariano Navarro y Hernán Cabrera

HISTORIA Criada en una comunidad hippie cerca del río Mississipi, Anne abandonó a sus padres cuando, en su adolescencia, sus poderes mutantes se manifestaron y dejó en coma a su pequeño amigovio Cody. Es en ese momento, cuando la villana Mystique la encuentra y decide adoptarla. Rogue crece con ella y su pareja, Destiny, una precognitiva. Pese a tener un temprano contacto con Charles Xavier, quien la invita a su escuela, termina por unirse a Mystique en su Hermandad de Mutantes Malignos, que realiza crímenes en nombre de esta raza.

Los poderes de Rogue consisten en absorber la mente de cualquier persona que tenga contacto directo con su piel. Entonces, en una pelea con los Avengers, la chica tiene un forcejeo con Miss Marvel (Carol Danvers) y esta pasa a ser parte de su psiquis, junto con sus poderes, que incluyen superfuerza, invulnerabilidad y vuelo. Poco después de este incidente, su mente se vuelve inestable y decide aceptar la propuesta de Xavier y unirse a los X-Men, a cambio de que el profesor pueda curarla.

El grupo la recibe de mala gana y tiene un encontronazo con la ex Miss Marvel, ahora llamada Binary. Pero con el correr del tiempo, se gana el respeto de los Hombres X y pasa a ser una más del equipo. Pero la mente de Carol toma el control del cuerpo de Rogue y rescata a un amigo prisionero de S.H.I.E.L.D. En la confusión, la mutante es acusada de irrumpir en sus cuarteles y matar a un agente. Así, su captura se vuelve prioridad nacional y se diseña un arma para anular poderes mutantes, que finalmente impacta en su compañera Storm. Poco después, Rogue y los X-Men darían la vida en un combate místico en Dallas, para ser resucitados por Roma con un bonus: los aparatos electrónicos no pueden detectarlos. Se establecen en el desierto de Australia y operan en secreto, ya que el mundo los cree muertos. La mente de Carol toma control de la de Rogue en varias oportunidades y esta se siente rechazada y sola. Además, se enamora de su compañero Longhshot, pero este decide quedarse con Dazzler, otra chica X. Finalmente, en una lucha con Master Mold y Nimrod, Rogue se sacrifica para detenerlos y pasa por el Siege Perilous, un portal queles dio Roma y los lleva hacia una nueva vida.

Tiempo después, reaparece en Australia y se encuentra que los X-Men están disueltos, y que la parte de Carol que estaba en su mente tomó vida propia. Luego de una batalla con ésta en la Tierra Salvaje, Magneto la mata, pero deja con vida a Rogue, quien pierde temporariamente sus poderes. Rogue termina en la Isla Muir, dominada por el Shadow King, un poderoso telépata, hasta que los X-Men solucionan todo y el equipo se vuelve a armar. Es ahí donde conoce a Gambit, un mutante con un pasado oscuro y comienzan a enamorarse. Belladona, ex- esposa de este, odia a Rogue y secuestra a Cody, todavia en coma, en una lucha que le cuesta la vida al muchacho.

Rogue permanece en el grupo (y llega a liderarlo) hasta que el descubrimiento de los diarios de la fallecida Destiny (con predicciones importantes sobre el futuro de los mutantes) la llevan a unirse a un pequeño grupo de Hombres X y separarse del resto para rastrearlos. En este momento, los poderes de Rogue se comportan de una manera algo extraña: a veces toma la forma o rasgos de gente que absorbió y puede usar sus poderes también. En una pelea con Vargas, un poderoso enemigo, Rogue se sobrecarga y pierde sus poderes. Entonces pasa un tiempo retirada, con Gambit. Tiempo más tarde, su compañera Sage reactiva sus poderes y Mystique reaparece, para tratar de manipular de nuevo la vida de su "hija".

Cyclops, impresionado por la forma en que Rogue improvisa en los combates, le propone liderar una facción de los X-Men que sea una fuerza de choque. Ella acepta y arma un extraño grupo que incluye a Mystique (para vigilarla), Cable, y la villana Lady Mastermind. El grupo salva el día varias veces, pero Rogue es secuestrada e infectada con un virus: su poder ahora mata al tocar a alguien y termina por absorber en su mente a toda una galaxia. Esto, más la imprevista traición de la mitad de su equipo, la dejan algo loca, para terminar con un disparo de Mystique secuestrada por Mr. Sinister y los Marauders. Luego se descubre que todo esto estaba previsto por los diarios de Destiny y Mystique manipuló a héroes y villanos por igual para salvar a su hija. Finalmente, lleva ante Rogue a la primera bebé mutante nacida desde que el gen X se apagó y hace que la toque. Cuando Rogue se despierta y descubre esto, toca a Mystique para matarla, pero se lleva una sorpresa: está curada, todas las personas en su cabeza se fueron, su toque ya no mata y ahora sólo tiene una mente dentro: la de su madrastra.

Perturbada, deja el grupo. Actualmente Rogue se encuentra en el desierto de Australia, donde operaron los X-Men tiempo atrás, y sigue en busca de la paz que nunca ha tenido. **(Sebastián Ballesteros)**

EXTRA DATA:

Esta es una breve lista de personas a las que Rogue absorbió: Carol Denvers, Wolverine, Dazzler, Longshot, Storm, Colossus, Nightcrawler, Gambit, Mojo, Spiral, Cyclops, Emma Frost, Z´Cann (una skrull), Magus, Havoc, Magneto, Sabretooth, Captain America, Rom, Mr. Sinister, Apocalypse, Jean Grey, Destiny, Mystique, Magistrados de Genosha, Belladona, Gateway, Scrambler, Shadowcat, Bishop, Garokk, Loki, Thor, Dire Wraiths, Valerie Cooper, Juggernaut, Northstar, Ben Grimm, Psylocke, Thunderbird, Sunfire y ocho billones de aliens dentro de Hecatomb, entre otros...

IMAGINATE QUE TENES 22 AÑOS Y TE DECIDIS A LANZAR UN COMIC EPICO INTEGRAMENTE ESCRITO Y DIBUJADO POR VOS, PLANTEADO EN TRES ARCOS DE UNAS 400 PAGINAS CADA UNO, DONDE NO SOLO HAY ALUSIONES A TU PROPIA BIOGRAFIA, SINO QUE INCLUSO EL PROTAGONISTA TIENE TUS FACCIONES... ¿SUENA A CANCHEREADA DE BORREGO AGRANDADO Y AUTOCOMPLACIENTE, NO? Y AUN ASI, PUEDE SER UNA OBRA MAESTRA, SI EL BORREGO SE LLAMA MATT WAGNER Y LA HISTORIETA SE LLAMA

MAGE

EL HOMBRE DETRÁS DE LA MÁSCARA

Matthew Brown Wagner nació en Lewiston, Pennsylvania, el 9 de Octubre de 1961. Leyó comics desde muy chico y se enamoró del Spirit y del Capitán Marvel de la Fawcett. También leyó demasiados libros, entre los cuales lo afectaron particularmente *Le Morte D'Arthur* (de Sir Thomas Mallory) y la saga del *Campeón Eterno* (de Michael Moorcock). Aunque no parezca, las obras de Joseph Campbell las descubrió después de finalizar el primer tramo de *Mage*. A la hora de terminar la secundaria, Wagner estudió Arte en la Universidad James Madison y pasó dos años en el Colegio de Artes de Filadelfia. Allí obtuvo títulos en Artes Visuales e Ilustración, mientras seguía con pasión al *Daredevil* de Frank Miller.

Por casualidad, en el colegio de artes conoció a los tipos que en 1983 pondrían en marcha la editorial Comico, pegó onda con ellos y ni bien la editorial estuvo en marcha, el primerizo Matt estaba publicando *Grendel* (su creación más famosa y longeva, de la que algún día hablaremos) primero en una revista llamada *Comico Primer* y más tarde en su propia revista, en blanco y negro. El primer título publicado por Comico a todo color sería el n°1 de *Mage*, una nueva creación de Matt Wagner, pensada como tres arcos de 15 comic-books, que debutaba hace 25 años, en Febrero de 1984.

Mage se planteó como una revista bimestral, y Wagner enseguida se dio cuenta de que, para cuidar el dibujo y el color (que era lo que realmente le interesaba), necesitaba delegar el entintado en otro artista. Así fue como se sumó a *Mage* nada menos que Sam Kieth, el hoy famoso autor de The Maxx. Destinados a la gloria, pero con la humildad del equipo chico que recién asciende a primera, Wagner y Kieth empiezan a narrar la extensa saga de Kevin Matchstick, el pibe joven, canchero, que se las da de guacho pistola pero en realidad vive a la deriva, sin tener muy en claro qué quiere hacer con su existencia. ¿Este salame va a ser el héroe mega-grosso y legendario? Sí, hay que aguantar un rato, nomás. No por nada esta primera tanda de 15 episodios se subtitula *The Hero Discovered*...

CONDENADO AL EXITO

Los primeros números de *Mage*, digámoslo de una vez, no son ninguna maravilla. El dibujo es ordinario, las tintas y los lápices no se terminan de acoplar y los trucos a los que recurre Wagner para no dibujar fondos son cada vez más vulgares e intolerables. Pero está lo esencial: hay una narrativa visual que no sólo funciona, sino incluso cautiva, y el guión arranca alucinantemente grosso y no decae jamás. Para el final del n°2 ya estás cebadísimo y no te querés perder lo que pueda pasarle a Kevin por

nada del mundo. Wagner, que era pendejo pero no boludo, se da cuenta al toque de que Kevin es un personaje demasiado inestable, demasiado indefinido (no por nada la SEGUNDA tanda de 15 episodios se subtitula *The Hero Defined*) y entonces abre rápidamente el juego a otros personajes, principalmente a Mirth (como la Chiqui, pero sin la "a"), el mago al que hace alusión el título, que es el que más pega entre los lectores.

Entre los n°s 8 y 9, Wagner decreta un bache de cinco meses en la vida de los personajes que más tarde llenará vagamente, con apenas algunos datos acerca de lo que no nos mostró. Entre los n°s 6 y 14 de *Mage*, también aparece a modo de historia complementaria toda una saga de *Grendel* (cuya revista dura poco y nada): la gloriosa y fundamental *Devil by the Deed*. O sea que para aquel inmejorable 1986, *Mage* ya es una aplanadora difícil de detener, a la que los críticos aplauden de pie y le llueven las nominaciones a todos los premios imaginables.

El n°14 es una obra maestra en sí misma: acá Mirth le revela a Kevin todo lo que hasta ahora se dejó entrever, su conexión con el Rey Arturo, su rol en la saga de Pendragon, su relación con la magia, TODO. Y durante 14 páginas, los personajes apenas se mueven, en un ejercicio de narrativa absolutamente consagratorio. El n°15 (Dic.1986) es una bola de demolición de casi 50 páginas, con un hiper-splash-page triple desplegable, y un final apoteótico en el que Kevin acaba para siempre con la oscura amenaza que anida en el Hotel Styx.

Ni bien termina con *Mage*, Wagner desembarca en DC para realizar la miniserie de *Demon* (otra gloria) y paralelamente, Comico lanza una nueva serie mensual de *Grendel*, con Wagner como guionista y ocasional dibujante. Como complemento de uno de los arcos de *Grendel*, Wagner serializa en cuatro entregas de 1988 una especie de

epílogo a la primera saga de Mage: *Interlude*. Son 16 páginas de un nivel increíble, realizadas ya sin las tintas de Kieth, a color directo, casi sin texto, y en las que vemos a un Wagner mucho más sólido, maduro y arriesgado. Pero es lo último que veremos de *Mage* en muuchos años.

EL FUTURO QUE NO VIENE...

Durante una larga temporada, no hubo entrevista a Matt Wagner en la que no le preguntaran cuándo iba a salir la segunda tanda de episodios de *Mage*. Pero Wagner realmente no tenía tiempo para ponderar semejante pregunta.
Luego de la mini de *Demon*, acepta ilustrar las portadas de *Lone Wolf and Cub* para la editorial First. DC lo engancha en 1989 para el crossover *Batman/Grendel*, pero justo en 1990 se funde Comico, con lo cual el proyecto se empantana, se activa y se frena 50 veces, y mientras tanto Wagner agarra otros laburos, como para subsistir. Escribe hasta el final la serie mensual de Grendel (que Comico cancela en 1990), desarrolla ideas para Dark Horse (donde la rompe con un prestige de *Terminator* y deja inconclusa *The Aerialist*, presentada en 1991), pela una saga magistral para *Legends of the Dark Knight* y hasta dibuja numeritos sueltos de *Sandman* y *Demon*. Todo esto hasta 1992, cuando finalmente se publica *Batman/Grendel* y, ya solucionados todos los problemas legales, contractuales y de copyrights con la extinta Comico, Wagner se lleva a su "personaje" estrella a Dark Horse.
La editorial del caballito le da rienda suelta (caballito... rienda... ¿la pescan, no?) a *Grendel*, y Wagner se involucra cada vez más, a pesar de no dibujar la serie y ni siquiera escribir las miniseries que empiezan a surgir con el título genérico de *Grendel Tales*. En el '93, DC lo convoca para lanzar al Sandman de la Golden Age en una de las series fundacionales de la línea Vertigo, y de a poco, Wagner se convierte en un gran guionista que de vez en cuando dibuja. ¿Y *Mage*?

TIEMPO DE DEFINICION

Finalmente, en Julio de 1997, Image anuncia el n°1 de la segunda "temporada" de Mage, *The Hero Defined*. Ese mismo mes, American Entertainment ofrece un n°0, 12 páginas que deben leerse justo antes del n°1.
¿Por qué Image, si Wagner la estaba descosiendo en Dark Horse y DC? Porque no le rompían las bolas con las fechas de entrega. *The Hero Defined* se anunció como una serie de 15 episodios mensuales, pero tardó 27 meses en completarse, sin que a nadie se le moviera un pelo. Image además reeditó los 15 números de la "temporada" anterior en ocho libritos, íntegramente recoloreados por Jeromy Cox y James Rochelle. Cox, además, sería el colorista que acompañaría a Wagner a lo largo de *The Hero Defined*.
Acá no sólo Wagner está mucho más afianzado como autor; también Kevin aparece mucho más canchero en su rol de paladín. Así como en la primera saga los títulos de los episodios estaban tomados de Hamlet (ese príncipe pusilánime que se cuestionaba todo y no hacía nada), esta vez los títulos provienen de otra obra de Shakespeare: *Macbeth*, una tragedia acerca del poder. *The Hero Defined* también gira en torno al poder. Kevin creció y ahora es líder. Otros héroes lo rodean, le responden y lo siguen. Como le pasó a Wagner a fines de los '80, cuando se consagró y comenzó a liderar a un grupúsculo de artistas que a veces lo asistían y otras gestaban sus propios proyectos, apadrinados por Matt, que era el que tenía la chapa. Por eso, Joe Phat está basado en Joe Matt (el de *Peepshow*) y Kirby Hero tiene los rasgos de Bernie Mireault (el de The Jam). Isis tiene los rasgos de la coordinadora y amiga de Wagner, Diana Schutz. Y al igual que hiciera Diana en la vida real, en Mage es Isis quien le presenta a Kevin al amor de su vida: Magda en la ficción, Barbara Schutz en la realidad. También el Dragon Slayer tiene rasgos y tira frases que recuerdan a Dave Sim, mientras el Ulster Hound se parece bastante a Alan Moore. Wagner se había sentado en el Olimpo del comic y de allí sacó no sólo experiencias, sino también apariencias para el abultado elenco que acompaña a Kevin Matchstick en su segundo arco. Esta vez no está Mirth, pero ese rol lo ocupa Wally Ut, una especie de viejo ciruja, que en realidad no es otro que... nah, ni en pedo les quemo el final.

El n°15 (Oct.1999) y último de este arco es otra aplanadora de 55 páginas, con un cuádruple-splash desplegable, más revelaciones shockeantes y la derrota definitiva de la Umbra. Memorable broche de oro para una saga más compleja e introspectiva que la anterior, pero para nada exenta de machaca.

NO HAY DOS SIN TRES

Y ahora falta el final. *The Hero Denied*, el tercer arco de 15 episodios que Wagner promete para... algún día. "No los quiero hacer esperar otros diez años", dijo allá por el '99, al finalizar *The Hero Defined*. Pero ya arranca el 2009 y ni noticias de Mage. Se sabe que Magda va a ser la coprotagonista (como reflejo de la vida de casado que Wagner lleva hace ya muchos años) pero no cuándo sale y ni siquiera si la va a publicar Image. Esperemos que salga antes de que Zack Snyder empiece a filmar *The Hero Discovered* (posta, Snyder viene amagando con la adaptación de *Mage* desde 2003, cuando no lo junaba ni el loro).

Esta impresionante cruza entre epopeya y autobiografía iniciada hace 25 años, se merece un final a toda orquesta. Y los fans de Matt Wagner nos merecemos otras 400 páginas escritas y dibujadas por este monstruo del Noveno Arte, pocas veces valorado en toda su (gigantesca) dimensión. ☑

COMIX TIME

La historieta es un viaje de ida

Pág 50 DE VUELTA
Arlés Vidal

BANG

¡BOLUDA!

DEJAME DE JODER

CRASH

HOLA, MI NOMBRE ES MARIANA, TENGO 23 Y HACE RATO QUE MIRO EL TECHO, ESPERANDO QUE SEAN LAS 7.30

TRASH

AHÍ ESTÁ

HORA DE LEVANTARSE E IR A LA FACULTAD... ESAS MATERIAS NO SE APRUEBAN SOLAS

SHICK SHICK

ASÍ SON TODOS MIS DIAS

HOLA MA

!

HOLA MARIANITA

ESTO TAMBIÉN ES PARTE DE TODOS LOS DÍAS...

"SE VE QUE LA SUERTE NUNCA ESTÁ DE MI LADO

SI... OTRA VEZ LO MISMO...

¿NO HAY NADA QUE PUEDAS HACER?

ESTE ES NICOLAS, UN VIEJO AMIGO

¿QUÉ QUERES QUE HAGA? ¿LA DENUNCIA?

HOLA ¿TENÉS LOS APUNTES DE LA CATEDRA LAURINO?

PERO ALGO TENÉS QUE HACER NO PODES SEGUIR ASÍ...

DISCULPAME RECIEN ACABO DE VENDER EL ÚLTIMO...

GRR

NO PEGO UNA...

?

...Y ENCIMA SE ME FUE EL COLECTIVO...

28

...

A VECES ES MEJOR NO DECIR NADA...

BROOM!

NO PODES SER TAN PELOTUDA!

EL COMISARIO ALVAREZ MI PAPA...

DEJALA EN PAZ PAPÁ

BLAM!

CALLATE BOLUDA

BLAM

UNA VEZ MAS, COMO TANTAS otras LA SUERTE NO ESTABA DE MI LADO

ESA NOCHE SÓLO TENÍA UNA IDEA LA SOLUCIÓN ERA MATAR A PAPÁ

ESTABA TODO DECIDIDO; TODO PLANEADO; SÓLO FALTABA HACERLO...

PERO EN ESE MOMENTO PASÓ ALGO INESPERADO

¡!

HOLA MARIANITA... SENTATE QUE TE TENGO QUE CONTAR ALGO...

RESULTA QUE ESA NOCHE PAPÁ SE FUE...

CHOCÓ SU AUTO Y MURIÓ...

MAMÁ HABLABA Y NO DEMOSTRÓ MUCHA PENA...

SU ACTITUD NO ME SORPRENDIÓ

...YO ESA NOCHE DORMÍ PLACIDAMENTE...

FIN

EL CAPITAN CORTESIA

EN HE HO LETSGOMA

SCALERANDI

SR. OFICIAL, ARRESTE A ESOS VILLERITOS QUE ESTAN DESVALIJANDO EL LOCAL DE MUSICA

VERE QUE PASA

AL RATO

ESOS VILLEROS SON LOS RAMONES Y ME DIERON UN AUTOGRAFO. HOY MI JERMU ME LA CHUPA A MI SOLO... ¡UPI.

ENTONCES VOY YO

FUCK OFF BITCH

HOLA SR. JACK LEMON ME FIRMA UN AUTOGRAFO Y ME FALSIFICA UNO DE SU NOVIA JAPONESA PARA PRESUMIR?

ARGH GRRR

JA JA GRRR

RAF CRASH

JA JA JA JA JA JA

ESA NOCHE

QUERIDO DIARIO. HOY DESCUBRI QUE ALGUNOS NEGRITOS VILLEROS, HABLAN INGLÉS Y SON BIEN RUDOS. ACA GUARDO UN DIENTE CON AROMA A FRESAS DEL BOSQUE QUE ME OFRECIO DE UN BOTELLAZO MAI HAMER, EL CANTANTE DE LOS REDONDITOS DE MORCILLA---

...ADEMAS ME TIRE UN RUIDO POR LA COLA... JE.

MUELITA DE MIERDA

BLINK

LADO-B

MI VIDA...

...ANOCHE LEÍ UNA FRASE DE SHAKESPEARE...

'Cuando se experimentan estados mentales alterados la mente hace un CLICK. Un instante mágico donde la percepción pestañea, y la conciencia se abre hacia el Otro Lado: el LADO-B de la realidad.

...QUE ME HIZO PENSAR EN NOSOTROS.

"Dos Pechos"

Mauro Mantella: Guion / Paulina Gravagno: Arte / Rocio Zucchi: Color

ME HIZO ACORDAR LA PRIMERA VEZ QUE NOS VIMOS.

EL PROFESOR CACAREABA UN ABURRIDÍSIMO CUENTO DE ARLT, Y VOS NO PARABAS DE MIRARME.

NO PODÍA CREER QUE EL BOBO DE TU NOVIO NO SE DIERA CUENTA.

NO PODÍA DEJAR DE MIRARTE.

TU CARA LUCÍA COMO LA DE UNA DIOSA DORADA ATRAVÉS DEL FONDO AMARILLENTO DE CERVEZA DE MI VASO.

DE ALGÚN MODO SUPE QUE ERAS MÍA DESDE QUE NACÍ.

SUPE QUE IBA A SER TU HOMBRE, TU AMANTE, TU AMIGO.

SUPE QUE NO IBAS A NECESITAR A NADIE MÁS.

Ezequiel Moreno
1596581452
>¿BORRAR NÚMERO?<

"HOMBRES AMIGOS" ES UNA CONTRADICCIÓN, BEBOTA. LOS HOMBRES NO QUIEREN ESCUCHARTE NI COMPRENDERTE. CREEME. YO ERA ASÍ.

PERO VOS HICISTE ALQUIMIA CON MI CORAZÓN, Y CON MI CUERPO... CUANDO ESTOY DENTRO TUYO SIENTO QUE NUESTRAS ALMAS SE MEZCLAN, QUE PUEDO MIRAR POR TUS OJOS, Y BESAR TUS PENSAMIENTOS.

POR ESO S.EMPRE ME DOY CUENTA CJANDO PENSAS EN OTRO EN ESOS MOMENTOS.

SE PUEDE SER INFIEL HASTA CON EL PENSAMIENTO, MI AMOR.

NO PUEDO DECIRTE QUÉ SENTIR; PODÉS HACER LO QUE QUIERAS CON TU VIDA...

...PERO NO ESPERES QUE YO SIGA CON LA MÍA...

..PORQUE SE IRÍA CON VOS.

TE ESCRIBO ESTO PORQUE QUIERO QUE SEPAS QUE TODO LO QUE HAGO ES UNA DEMOSTRACIÓN DE AMOR.

EL IR A BUSCARTE SIEMPRE A TU TRABAJO, EL ELEGIRTE UN GINECÓLOGO MUJER, EL PROHIBIRTE LOS ESCOTES. .

TODO ES POR AMOR.

ALLÁ AFUERA HAY UN MUNDO DE ENVIDIA DESESPERADO POR VOMITAR SOBRE LO QUE NOSOTROS TENEMOS.

UN AMOR QUE ESTOY SEGURO QUE VIENE DE OTRA VIDA, Y QUE SE PERPETUARÁ EN LA SIGUIENTE.

SHAKESPEARE ESCRIBIÓ ESTO PARA NOSOTROS:

Quiero decir que mi corazón está al vuestro ligado;"

"De modo que ambos solo uno pueden ser:"

"Dos pechos por un mismo juramento unidos;"

"No son sino dos pechos..."

"...y una sola fe."

...YA PUEDE... HUM... VERLO...

¿"VERLO"?

S-SÍ - EL... EL DOCTOR YA HABLÓ CON USTED ¿NO?

NO--NO... NADIE ME DIJO NADA... ¿POR... QUÉ...?

... ESTOS INGRE-DIENTES SON PARA UN HECHIZO MUY SERIO, NO SE SI UNA BRUJA TAN JOVEN...

CIERTAS CUESTIONES SON PELIGROSAS AL MANE-JARLAS CON SOBERBIA, ESTA MAGIA ES UNA DE ELLAS, POR ESO ESTA PROHIBIDA...

NO VOY A DIS-CUTIR MI CAPACIDAD COMO BRUJA! ME LOS LLEVO!

GRACIAS POR LA SABIDURÍA, PERO ESTOY APURADA ANCIANA...

NADIE ENTIENDE! MI PODER ES IMPA-RABLE, POR QUE TIENE LA FUERZA DEL DOLOR MAS TERRIBLE DE TODOS... NINGUNA VIEJA MIEDOSA ME VA A ENSEÑAR NADA.

...DESPUÉS DE ESTA NOCHE VOY A TENER ALGO MÁS IMPORTANTE QUE ATENDER...!

QUE LINDA NOCHE, ME TRAE RECUERDOS, COMO LO EXTRAÑO!

TENGO QUE CONCENTRARME!

CAPRICHOSA MAREA DE LA VIDA, DAME DE VUELTA MI TESORO PERDIDO, A CAMBIO TE DOY MI SANGRE Y...

...UNA PIZCA DE BÍLIS DE REY VIVO, LÁGRIMAS DE UNA SÉPTIMA HIJA...

..Y LAS 5 ESPECIAS DE LA OSCURIDAD Y LA PENA. ABRE LA PUERTA DEL RETORNO!

EL HECHIZO ESTÁ EN MARCHA, MEJOR PREPARO LA MESA PARA CENAR...

TUM..!! TUMM!!!

HUM..? ME QUEDÉ DORMIDA, ESTOY SOÑANDO? FUNCIONÓ?!

AMOR, VOLVISTE!!!

ME... LLAMASTE...

SABÍA QUE TE PODÍA TRAER! YA NADA NOS VA A ALEJAR, TE EXTRAÑÉ TANTO!

YO TAMBIÉN TE EXTRAÑÉ. ABRAZAME, DAME TU CALOR...

ENTREMOS A CASA, TE PARECE?

SI, PERO ESPERO QUE NO TE MOLESTE, NO VINE SOLO...

EH?

TRAJE A ALGUNOS AMIGOS A COMER...

GRACIAS POR LA CENA MI AMOR!

FIN

disparate

POR ARIEL LV

pepe y popo ven crónica T.V.

Uy.. me desgarré el aductor derecho...

y... Son imágenes desgarradoras!

TV

ULTIMO MOMENTO: SECUESTRAN A PACO DE LUCIA

20:00 31°

Desesperada, Lucía se volcaría al crack y al Pilates

TV

20:02 31°

bUENo.. aUNque YA están por empezar LOS Simpsons... y Gran Hermano...

SER ALGUien que VaLGA la pena, YA ES HORA! SI!

Tener nuevas Experiencias, Emociones!

PENSAR en COSAS trascendentes, importantes

Siento que ES HORA de CAMBIAR de VIDA...

Que vida tica tengo, mas patéNO hago NADA importante

POPO Un ataque Reflexivo

El dia en que una actriz histérica se enamoró

SOMOS ACTORES, QUEREMOS ACTUAR!

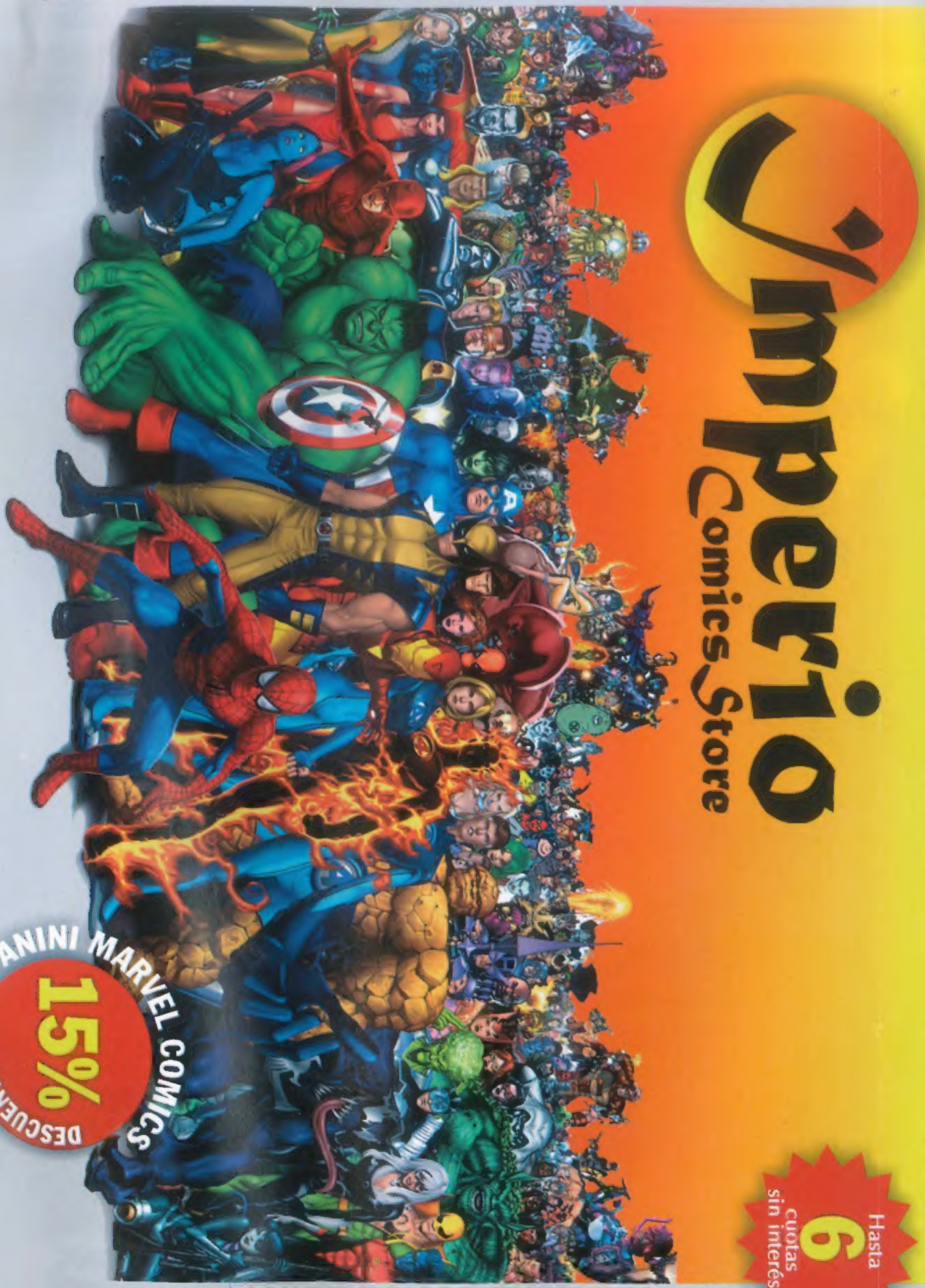
?

¡SOMOS COJOS!

¡AMOR!

WWW.DISPARATE.COM.AR

CARRILLO 2588 - SAN MARTIN - TEL5 1977530
imperio-comicsstore@hotmail.com - www.imperiocomicsstore.foros.ws



TODAS LAS TARJETAS DE DEBITO Y CREDITO
ENVIOS A TODO EL PAIS
diseño: larrosanatalia@hotmail.com

EN LAS EXPRESIONES MÁS PEQUEÑAS DE LA NATURALEZA... **SE ESCONDEN LOS MISTERIOS MÁS GRANDES DEL UNIVERSO**

MUSHISHI

LA VIDA EN SU FORMA MAS PURA.

EN LOS

martes imperdibles **DE ANIMAX**

A PARTIR DE LAS 01:00 HRS

ANIMAX

www.animax-la.com

ANIMAX is a registered trademark of Sony Entertainment Inc. 2007 ANIMAX All Rights Reserved. Ref. J-3115M23-[illegible] Licensed by KODANSHA · MUSHI-3rd Partnership